メガ・CD専用

MEGA CD

OFFICIAL
Advanced Dungeons & Dragons®
COMPUTER PRODUCT

EYE OF THE BEHOLDER

アイ・オブ・ザ・ビホルダー

1 PLAYER

BACK UP RAM

PONY CANYON

MEGA-CDディスクは、メガ・CD専用のゲームソフトです。

（普通のCDプレイヤーでは使用しないでください。）

➡セット時の注意

①MEGA-CDとメガドライブが正しく接続されていますか？
②MEGA-CDとメガドライブそれぞれのACアダプタが差し込んでありますか？
③メガドライブ本体からゲームカートリッジが抜いてありますか？

①〜③を確認したら、メガドライブ本体のパワースイッチをONにしてください。右の画面が表示されます。



➡ゲームを始める前に

①コントロールパッドのスタートボタンを押すと、右の画面に変わります。



②方向ボタンでカーソル（➤）を動かして「OPEN」を選び、Cボタンを押します。
③MEGA-CDのトレイが開きます。同時に画面の表示が「OPEN」から「CLOSE」に変わります。
④トレイのくぼみに合わせて、レーベル面（ゲームタイトルなどが印刷されている面）が上になるように、MEGA-CDディスクをセットしてください。
⑤カーソルを動かして「CLOSE」を選び、Cボタンを押すと、トレイが閉まり、「CD-ROM」の表示が出ます。
⑥カーソルを「CD-ROM」に合わせ、Cボタンを押すと、ゲーム画面に変わります。

★MEGA-CD本体の取扱説明書もあわせてご覧ください。

目　次

はじめに

『アイ・オブ・ザ・ビホルダー』の世界

『アイ・オブ・ザ・ビホルダー』はすべて３Ｄ表示のコンピュータ・ロールプレイング・ゲームです。人気の高いテーブルトークRPG『アドバンスト・ダンジョンズ＆ドラゴンズ』第２版のゲームルールに基づいています。物語は、このゲームのために新しく用意されたものです。あなたの冒険は、TSR社の『フォーゴトン・レルム』というゲーム世界にある、ウォーターディープの町の下水道と地下墓地でくりひろげられます。

『アイ・オブ・ザ・ビホルダー』ではすべてあなたの目の位置から眺めるようになります。古代都市ウォーターディープの下水道を進めば壁が後ろに過ぎていきます。アイテムをつかんで拾い上げることができます。鍵を使ったりボタンを押したりレバーを引いたりして扉を開けます。モンスターが近づいてくるのを目にし、戦いに入ります。キャラクターの手にある武器を使って攻撃します。僧侶や聖騎士のホーリーシンボル（聖印）、あるいは魔法使いの呪文書のアイコンを使って呪文をかけます。パーティーの前列にいる者は剣や鎚といった武器で攻撃でき、後列にいるキャラクターは呪文や、弓などの飛び道具で攻撃できます。

『アイ・オブ・ザ・ビホルダー』を遊ぶ鍵は、『取得』『使用』『選択』の違いを理解することです。『取得』とはアイテムを拾ったり落としたりする行為です。『使用』とは、武器でモンスターを攻撃したり、僧侶や魔法使いに呪文をかけさせたりすることです。冒険画面ではアイテムを『使用』することしかできません。『選択』には呪文レベルやキャンプといったボタンを選択したり、どの呪文をかけたり記憶するのか決めるのに一覧から選び出すなどの行為があります。





THE AREA AROUND WATERDEEP

═ウォーターディープ周辺図═

ウォーターディープに迫る影

ウォーターディープ――〈剣の浜(ソードコースト)〉にあり、〈フォーゴトン・レルム〉の〈北部(ノース)〉中心都市。10万を下らぬ人口を誇るこの街は、〈領主〉と呼ばれる人間たちの合議によって治められている。〈領主〉は、街の住人の中から密かに選ばれる。だが、〈領主〉たちが、その素性を明らかにすることは決してない。彼らは、一般市民としての生活を行ないながら、必要に応じて内密に〈評議会〉を開き、内密に決定を行なう。〈北部の帝都(クラウンオブノース)〉ウォーターディープの繁栄と平和が侵されぬよう。

今、そうした重大な決定の一つが下されようとしていた。

ピアジェイロンへ

友よ、君の懸念を調査したのだが、知らせはかんばしくない。それどころか気が変になりそうだ。どうにも手が届かない。悪のしるしは知っての通り日に見えて大きくなっている。わたしは出発する前、こともあろうにウォーターディープの町に暗殺者がいるという噂を耳にした。もう何を信じたらいいのかわからない。

わたしはオームンとカリムシャンの町も訪れた。どちらも過去、われわれに憂いを与えた町だ。今回の問題もやつらの仕業ではないかと思ったのだが、証拠は見つからなかった。少なくともその点ではわたしの情報提供者の言うことは確かだ。得体の知れない〝ザナタール〟のことは耳にした者すらいなかった。そう、悪の足跡はウォーターディープの外からのものではない、内側から……おそらく地下から続いているのでは？　わたしの魔法は確かに邪悪な存在を感知した。だが、その源は突きとめられなかった。どうにか出所を知ろうとあらゆる手を尽くしたが、無駄だった。唯一〝学んだ〟のは、ただならぬ執拗さで、〝ザナタール〟の名が繰り返し現れるということだ。どこを見逃しているのだろう、わが友パラディンソンよ？　〈市衛士(シティウオッチ)〉がいまだ見回ったことのないのはどこだ？　君だったら、市街地から出ることなく、ウォーターディープの衛士と領主から身を隠すのにどこを選ぶ？　つい鼻先に何かがあるのに見落しているのはわかっているのだ。

わたしはまもなく〈評議会〉に戻る。ここでの調査はどう見ても実りのないものだ。わたしの帰りは待たないでいい――残りの者が提案していたように冒険者を雇おう。わたしたちみたいな先入観がないだろうからな。おそらく新しいものの見かたが役に立つだろう。

誠実なる友、
ケルベン



「〝黒き杖〞大魔術師ケルベンの調査も無駄であったのか」
「これほどまでに我々を悩ませながら」
「〝ザナタール〞が何者で、どこに潜み、何を企んでおるのか。何も掴むことができぬ」
「決定を下してもよかろう」
「しかり。それを突き止めるのは、我々ではない。冒険者だ」
「うまくいけば、〝ザナタール〞を滅ぼしてくれるやもしれぬ」
「なんと細い希望の糸よ」



地底。太陽の光の決して当たらぬ暗黒と邪悪の地。

「ザナタール様……」

「シンディアか」

シンディアと呼ばれたものは、闇の地にふさわしい漆黒の膚をしていた。細身の身体は、女性特有の流麗なラインを描き、輝き落ちる髪と、唇があやしげな銀色を放つ。その素性を知らぬ者は、その美しさに惹かれるかもしれぬ。だが、知る者は、恐怖をあらわに姿を隠そうとするだろう。聖騎士であれば、唾を吐きつつ剣を抜く。ドロウエルフ、闇に与せし、忌まわしき種族。

「〈門〉を使った奇襲は成功しました。王は、我が毒で眠りについております」

「〝シルヴィアのワンド〟は、手に入れたか」

「もうしわけありません。しかし、王子を捕らえました。ドワーフたちは、私の姿を見ております。遠からず、ドロウエルフの一族に戦いをしかけ、滅亡するでしょう。そうすれば、〝ワンド〟を守るものはいなくなります。その後でも間に合いましょう」

「〝ワンド〟は、我が力の唯一のほころび。決して他の者の手に渡してはならぬ。ウォーターディープは、人間たちを下水道に向かわせた。そこからこの地に送りこもうとしておるのだ。〈門〉は、鍵さえ持つ者であれば、誰にでもその扉を開く。そやつらが、手に入れぬとも限らぬ」

「下水道の入口は塞ぎましょう。崩れ落ちた岩さえも取り除くことのできぬ、力弱い者どもです。装備もあまりに貧弱。後は、地下に巣くうものたちが、ケリをつけてくれましょう」

「ならば、ゆけ」

ドロウエルフは、消えていった。後には、〝ザナタール〟が、その人外の姿を闇の中に留める。



ウォーターディープの第一領主、ピアジェイロンは、冒険者たちを招致した。〝パラディンソン（Paladinson）〟ピアジェイロンは、ウォーターディープの〈市衛兵（シテイガード）（軍事）〉〈市衛士（シテイウオッチ）（公安）〉の両方を統轄し、唯一〈領主〉であることが知られている。そして、彼の言葉は〈領主〉すべての言葉を代表する。ピアジェイロンは、〝黒き杖〟ケルベンの手紙を冒険者たちに示し、彼らが目を通すのを待った。

「下水道だ。わたしが、〝ザナタール〟だとしたら、下水道に隠れる。君たちもそこから始めるべきだろう。〝ザナタール〟を捜し出せ。きゃつが何をしようとしているか、突き止めるのだ。そして、可能ならば、ウォーターディープのために、きゃつを排除するのだ」

ピアジェイロンはそう言うと、ウォーターディープの印章が目立つ公文書を冒険者たちに手渡した。

委任状かつ免許状

　この文書は、ウォーターディープの領主と主権ある町のために履行すべき任務を委任するものである。この文書を持つ者は〈ウォーターディープ領主〉の代理人でありウォーターディープの地下道を自由に歩く権利が認められている。それを妨げようとする者は報いとして、われらの怒りを受けるだろう。

　われらの町で、ある計画が動いているという情報があった。証拠はウォーターディープ地下を走る下水道のほうを指している。この脅威がどこから来ているのか正確には知られていないが、急を迫られているのは感じられる。この危険の出所を突き止め、てきることならそれを殲滅するよう委任するものである。

　私掠の権利を認める。すべての宝物、工芸品、その他貴重品は征服したときの正当な権利として君たちのものとする。

　この文書は法に基づいて作られ、影の年マーペノスの月５日、我らの印により履行すべきものである。

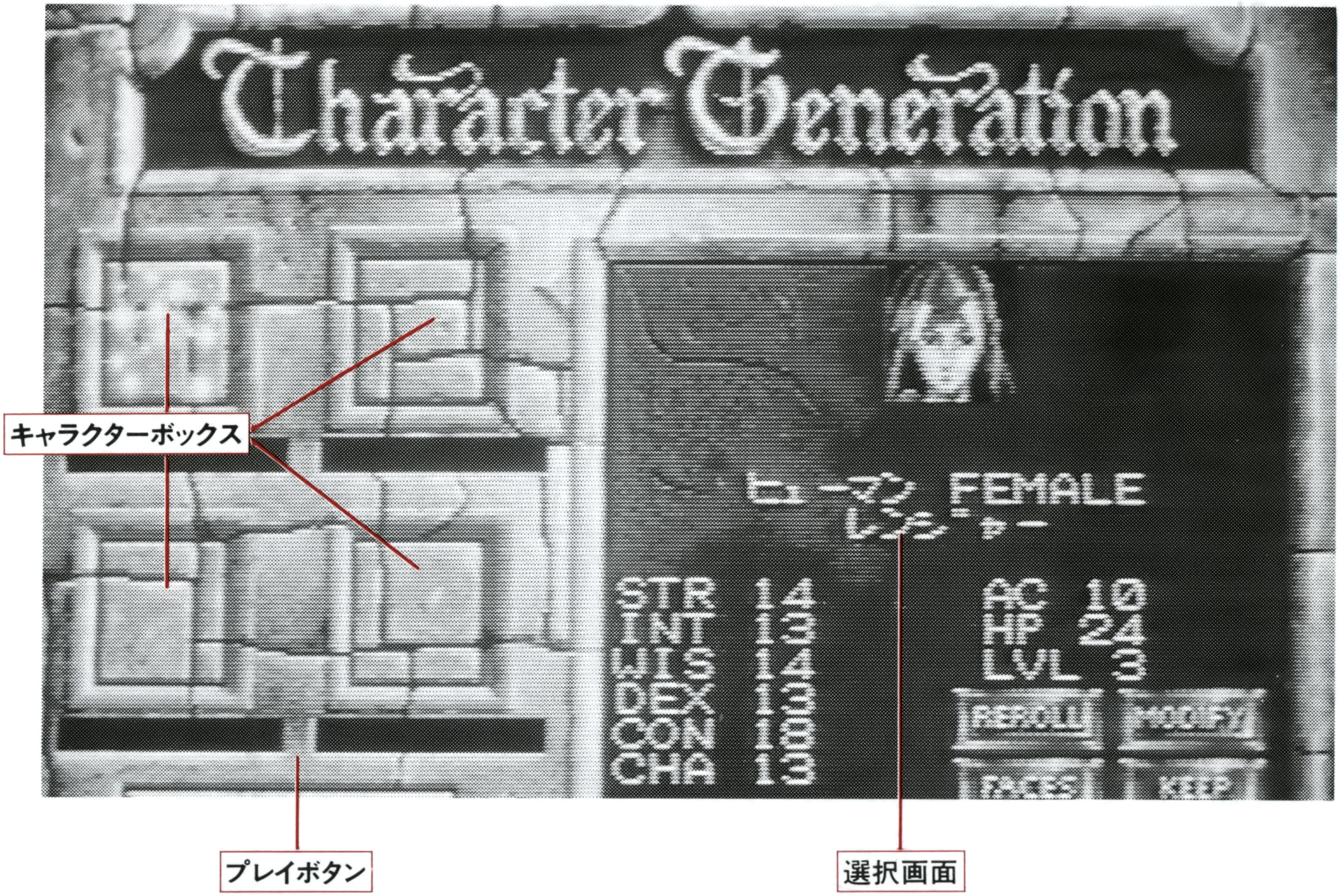
ついさっきまで、冒険者たちの意気は揚々としていたのである。
だが。
突然の落盤で、外界へ繋がる唯一の道が閉ざされた今は……。
「だめだ。とてもじゃないが、この大岩はどけられない」
戦士が、ついに大岩にかけた両手の力をゆるめ、座りこんだ。
「まったく、とんでもない仕事になっちまったよ」
盗賊が短剣をもてあそびながら、天を仰ぐ。異臭を発するどぶ泥が天井にもこびりついている。
「やむをえませぬ。下水道を捜しましょう。他の出口が見つかりましょうぞ」
僧侶は、聖印を手に腰をあげかける。
「焦ってはだめ。何がいるかわからないわ。まず、魔法を準備しておかねば」
僧侶を制した女魔術師は、自らの魔法書を開き、たいまつの光のもとで字を追いはじめる。

「そうだな。みんなも持っているものを確かめておくんだ。何、うまくいけば、〝ザナタール〟を捜し出すこともできるさ」
戦士は使い慣れた剣の柄に力を込めた。
持っているもの……それは、わかりすぎるほどわかっている。持っていないものも。まず、この乏しい食料をなんとかしなければ、飢え死にするのみだ。



パーティーの作り方

ゲームルール



パーティーを完全にするにはキャラクターを4人、作らなくてはいけません。冒険を成し遂げるには、種族とクラスをうまく混ぜ合わせることが不可欠です。戦士、聖騎士、レンジャーといった戦士クラスは、行く手をさえぎる多くの恐怖を始末するのに必要です。僧侶や魔法使いはその魔法の能力で探索を援護します——僧侶は強力な癒しと防御の呪文を使えますし、魔法使いはその神秘的な力で攻撃します。扉が道をふさぎ、パーティーが鍵を持っていないときは盗賊の出番です。パーティーのメンバーを選ぶ際の詳しい情報は、29ページの「キャラクター」の章を読んでください。

キャラクター作成

キャラクターを作るにはまず4つのキャラクターボックスのひとつを選んでください。ボックスを選んだら新しいキャラクターの種族、クラス、アラインメント、容姿を選びます。通常、画面の右下にあるバックボタンを選べば、ひとつ前の選択に戻って変更できます。

種族

次の6種類の中から選びます。

人間	エルフ
ハーフエルフ	ドワーフ
ノーム	ハーフリング

種族はそれぞれ独特な特徴とすぐれた点を持っています。種族ごとに、適したクラスがあり、また体力度や賢明度といった能力値に固有の修正が加えられます。詳しくは29ページの「種族」の章を見てください。

クラス

クラスとは職業です。種族によっては同時にふたつ以上のクラスを選べるものもありますが、基本は次の6クラスです。

戦士	レンジャー
聖戦士	魔法使い
僧侶	盗賊

冒険に必要な技能をすべて利用するにはパーティーにあらゆる職業を取りこむことが不可欠です。聖騎士は〝イービル〟のアラインメントのキャラクターと同じパーティーに参加できません。そのためすでにイービルのメンバーがいるときは、聖騎士は作れません。詳しいことは31ページの「クラス」の章を見てください。

アラインメント

アラインメントはキャラクターの人生観で、生きかたや世界の見かたに影響します。選べるアラインメントには9つありますが、キャラクターのクラスにより制限を受ける場合があります。たとえば、聖騎士はローフル・グッドしか選べません。アラインメントは次の中から選びます。

ローフル・グッド
ローフル・ニュートラル
ローフル・イービル
ケイオティック・グッド
ケイオティック・ニュートラル
ケイオティック・イービル
ニュートラル・グッド
トゥルー・ニュートラル
ニュートラル・イービル

イービルのキャラクターは聖騎士とパーティーを組めません。すでに聖騎士がいる場合、イービルのキャラクターを作ることはできません。詳しくは33ページの「アラインメント」の章を見てください。

肖像

ゲームの中でキャラクターを表わす絵、つまりキャラクターの肖像を選ばなくてはなりません。肖像の絵が画面のどこに位置しているかで、そのキャラクターがパーティーの前列にいるのか、後列にいるのか分かります。肖像を『選択』するとキャラクターの装備画面を調べることができます。

矢印を『選択』してさまざまな肖像の組を表示し、その中から自分のキャラクターにしたい肖像を選びます。

能力値

キャラクターの肖像を決めたあと、能力値が作成されます。これはキャラクターの生まれつきの能力や才能を簡単に表わしたものです。キャラクターはそれぞれ次の能力値を持っています。

体力度	知性度
賢明度	敏捷度
耐久度	魅力度

キャラクターの肖像を決め直したあと、これらの数値を修正したり作り直したりすることもできます。詳しくは34ページから始まる「能力値」の章を見てください。能力値が作られると、そのキャラクターを保存するか修正するかの選択が表示されます。

RERALL（振り直し）：キャラクターの能力値がまるごと作り直されます。

MODIFY（修正する）：キャラクターのヒットポイントや能力値の一部を選び、数値を変更することができます。これによってテーブルトークAD&Dゲームの好きなキャラクターと同じものにできます。『修正する』を選び、変更したい数値を選び、次にプラスかマイナスのボタンを選んで数値を変えます。変更が終わったらOKボタンを選んでください。

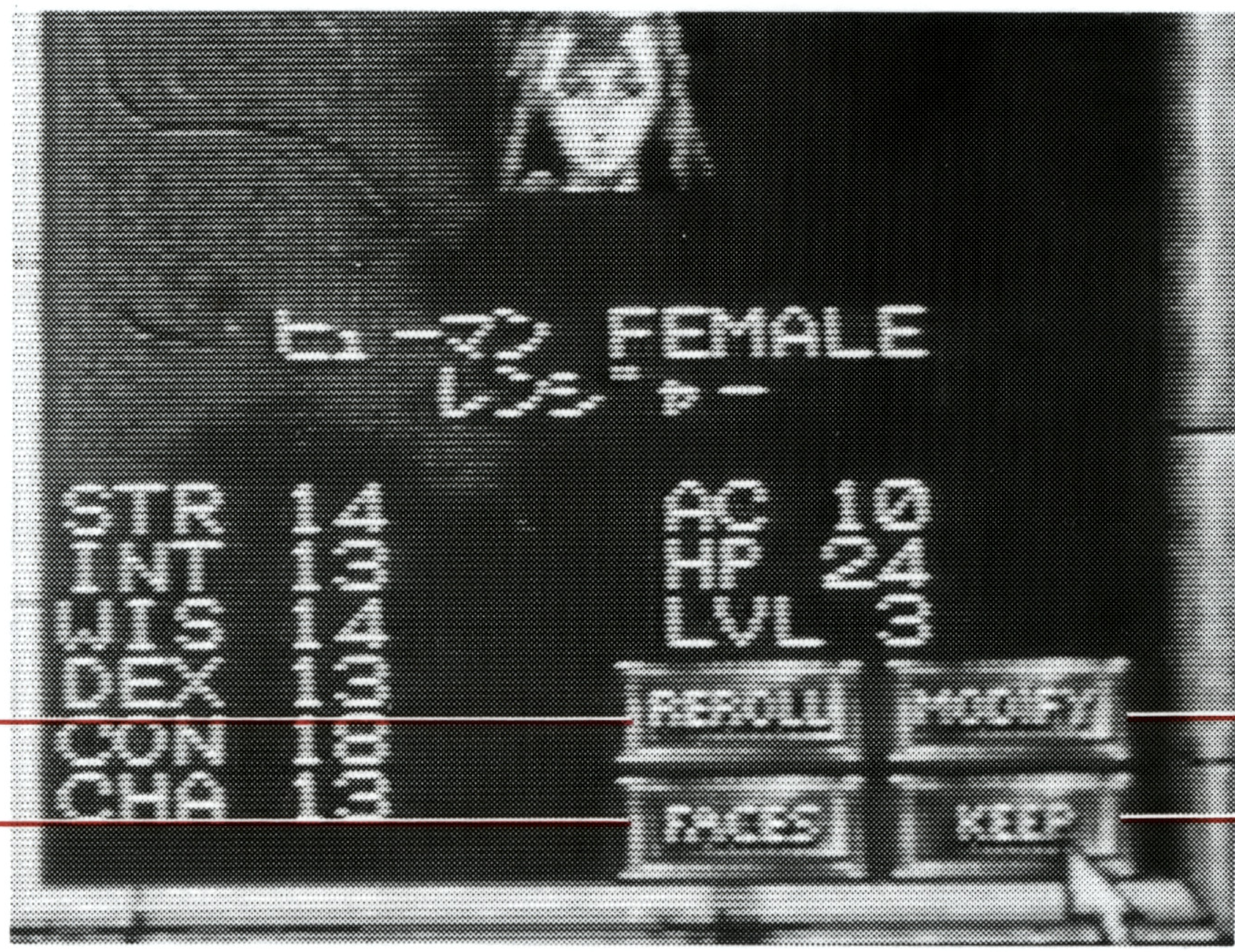
FACES：肖像を選ぶ画面に戻ります。

KEEP：作ったキャラクターをパーティーに加えます。

『KEEP』を選んだらキャラクターの名前を決め、そのキャラクターは新たに冒険パーティーに加わります。

パーティーができあがったら

気に入ったキャラクターを４人作ったら、キャラクターの肖像の下のプレイボタンを選び、ゲームを開始します。



パーティーに加わるキャラクター(NPC)

常にいる4人のキャラクターに加えて、同時にふたりまでのノンプレイヤーキャラクター（NPC）がパーティーに加わることがあります。冒険の途中でこういったキャラクターは仲間に入れてくれと頼んできます。受け入れると彼らはパーティーに加わり、ほかのキャラクター同様あなたの管理下で行動します。ときにはNPCが忠告をしてきたり情報をくれることがあります。NPCは自ら離れていくこともありますし、いつでもあなたがパーティーからはずすこともできます。

Eye of the Beholder操作方法

キャラクターの行動は、カーソルをアイテム、または武器などの上に置き、マウス・コントローラーのボタンを押すことにより実行されます。

Eye of the Beholderのキーポイントは、「取得」「使用」「選択」の3つのコマンドの違いを理解することです。

コマンドの解説

「取得」……アイテムを拾ったり、落としたりすることです。アイテムの上にカーソルを置き、マウスの左ボタン・コントロールパッドのＡボタンを押します。

「使用」……武器による攻撃をしたり、呪文書を開いたり、薬を飲んだりすることです。アイテム上にカーソルを置き、マウスの右ボタン・コントロールパッドのＢボタンを押します。

「選択」……移動ボタン、スペルレベルボタン、キャンプボタンを選択することです。アイテムの上にカーソルを置き、マウス・コントローラーのボタンを押します（マウスの左右、コントロールパッドのＡＢどちらのボタンでもかまいません）。

行動リスト

マウス左ボタン／コントロールパッドAボタン：「取得」
キャラクターからアイテムを取る
アイテムをキャラクターの上に落とす

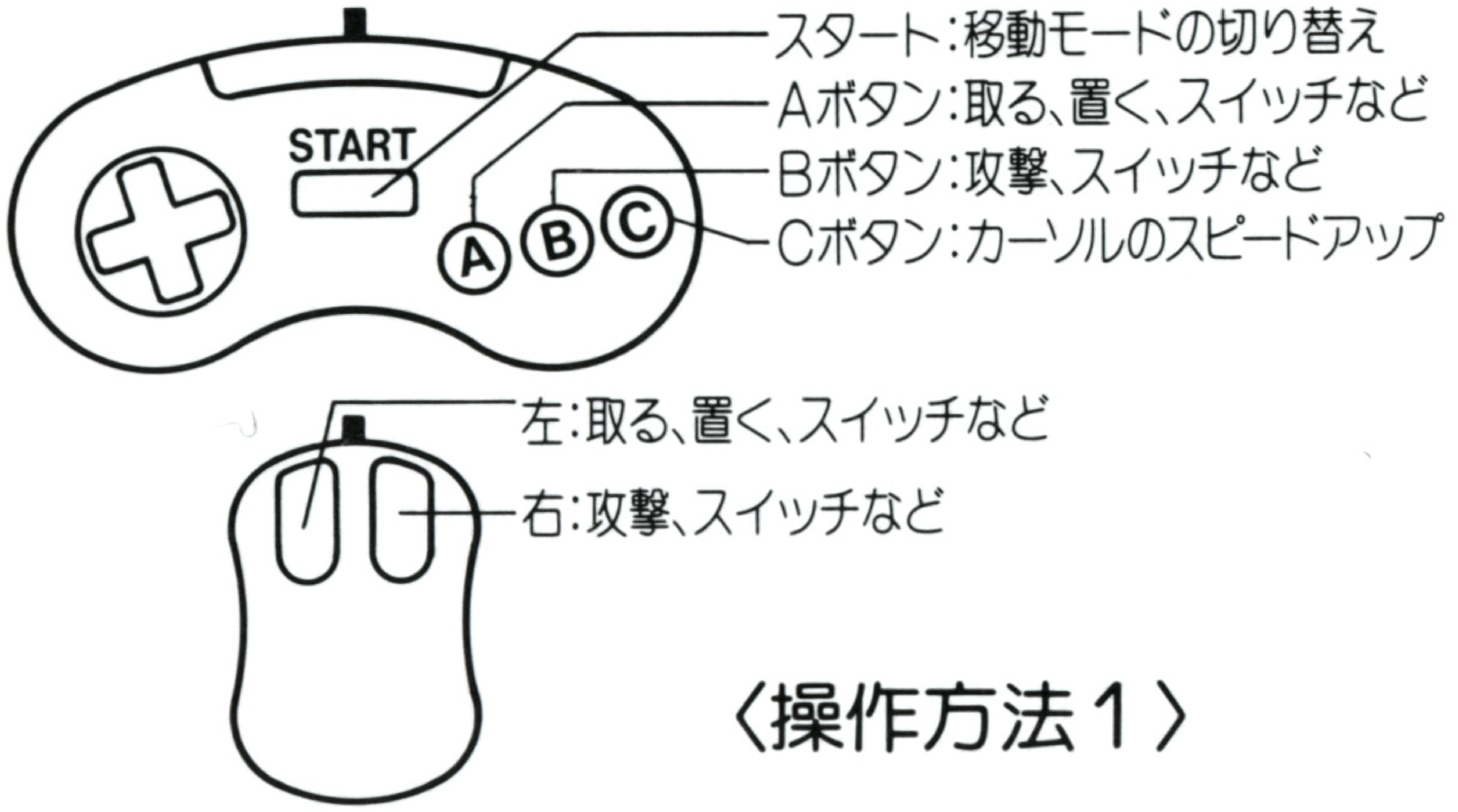
マウス右ボタン／コントロールパッドBボタン：「使用」
武器で攻撃・魔法を取り出す・アイテムの使用（薬／巻物）

マウス左右ボタン／コントロールパッドＡＢボタン：「選択」
ボタンの選択・ダンジョン内の移動・ダンジョン内の調査
アイテムを３Ｄウインドウに落とす・投げる
魔法の選択

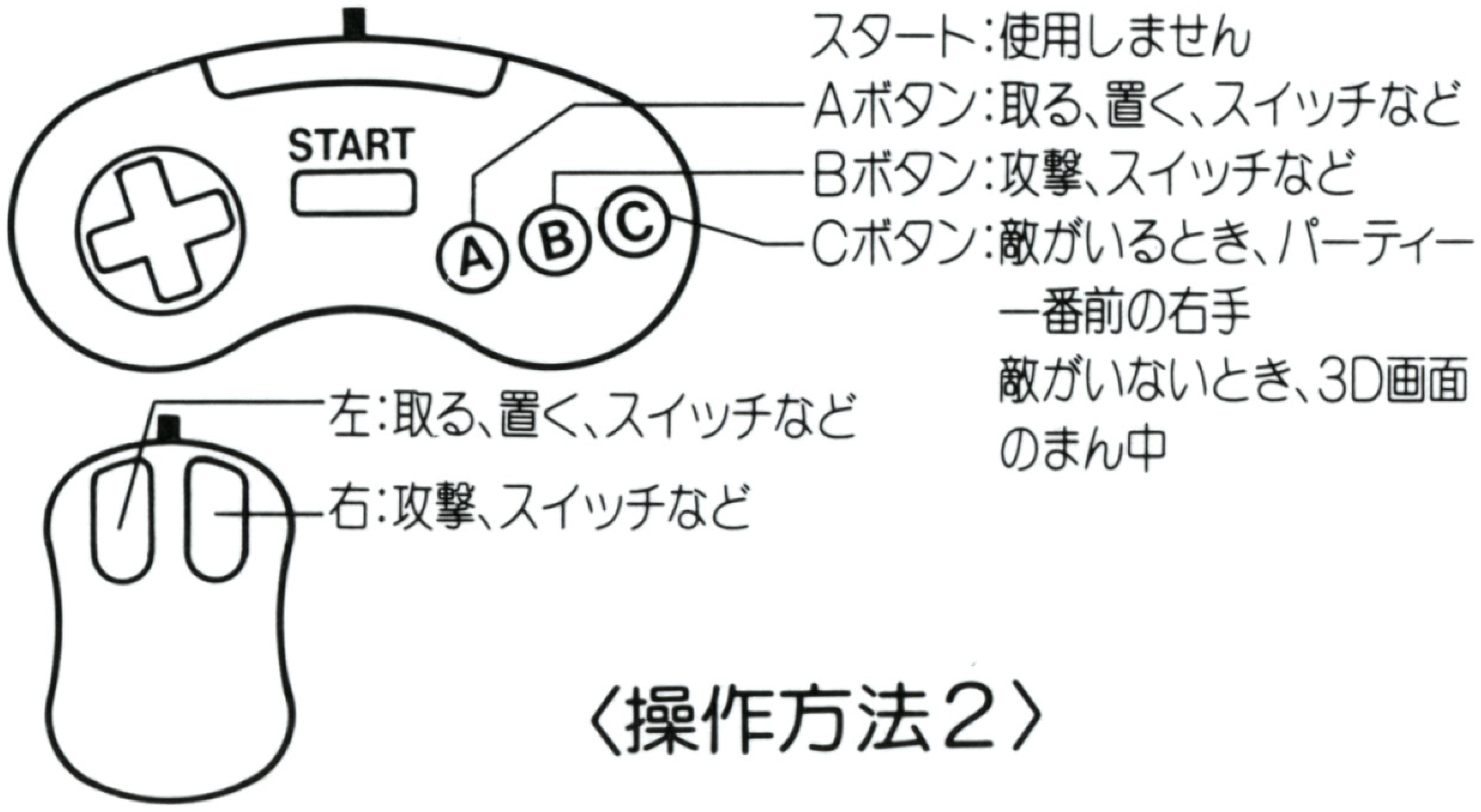
コントロールパッドＣボタン
このボタンを押しながら十字キーを操作すると、カーソルの移動スピードが上がります。
また、操作方法２の場合、敵がいない時は、３Ｄウィンドウの真中に、敵がいる時には、一番先頭のキャラクターの右手にカーソルがいきます。

スタートボタン
操作方法１、操作方法２の切り替え。

＊操作方法１と操作方法２はCAMPメニューのオプションで切り替えることができます。
＊操作方法２とは、あらかじめ決められている場所を、カーソルが動くモードです。
＊キャラクターの入れ替えは、入れ替えたいキャラクターの「名前」にカーソルをあわせ、マウス右ボタン／コントロールパッドＢボタンを押します。その後、入れ替え先のキャラクターを指定します。
＊時間が経過すると食料が減少します。
＊呪文は、キャンプで覚えたい呪文を指定した後、「休息」することにより記憶されます。
＊プレイする前に、ハード内のRAMを初期化し、セーブの領域を確保してください。



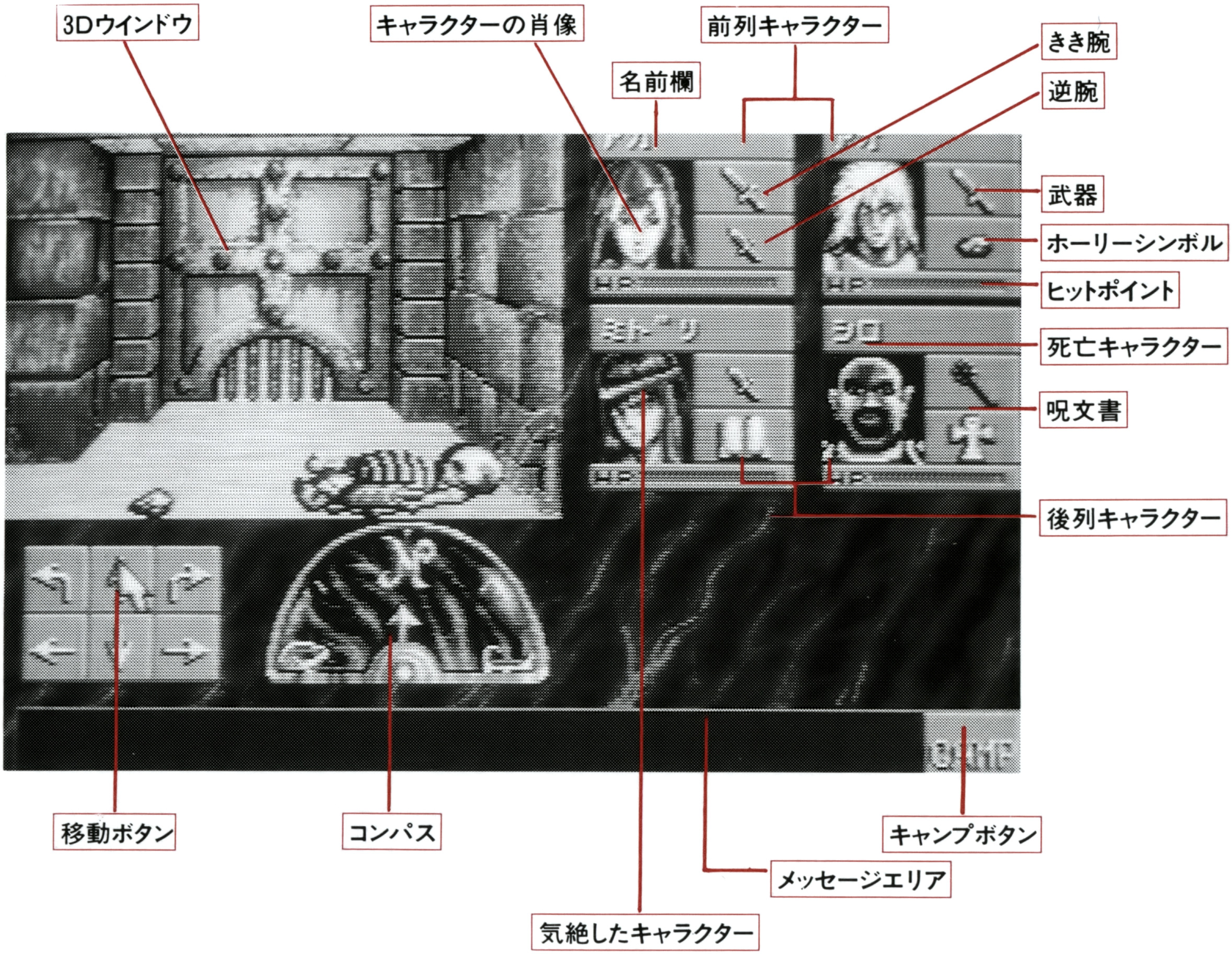
〈操作方法１〉



〈操作方法２〉

『アイ・オブ・ザ・ビホルダー』の遊び方

冒険画面



3Dウインドウ
あなたはこの画面から世界をながめます。このウインドウを通して、パーティーの周囲を見渡したり、ダンジョンに落ちているアイテムや襲ってくるモンスターを見たりします。

扉
あなたたちの行く手をしばしば扉がさえぎります。扉はそれぞれ異なります。たとえば、レバーを引いたりボタンを押すだけで開くもの、鍵や鍵開け道具がないと開かないものがあります。

ボタン
扉のそばの壁にボタンやレバーがついていることがあります。

アイテム
ダンジョンをめぐると、宝物や食料、武器などのアイテムが見つかります。

移動ボタン
このボタンを選ぶことでパーティーが移動したり向きを変えたりします。

コンパス
パーティーの向いている方向を表わします。常に方向を頭に入れ、地下深くに降りたときの地図作りのためにもコンパスを利用しましょう。キャラクターが呪文を唱えるとき、コンパスは「呪文メニュー」に変わります。

前列キャラクター
このふたりのキャラクターだけが白兵戦用武器（剣、鎚など）や、短い範囲に届く呪文で攻撃できます。

後列キャラクター
これらのキャラクターは前列の危険からのがれ、飛び道具（弓、ダーツなど）と呪文でのみモンスターを攻撃できます。敵のモンスターがパーティーの側面あるいは背後から攻撃してきた場合だけ、後列のキャラクターは敵の白兵攻撃を受けます。

キャラクターの肖像
ここを『選択』すると、そのキャラクターを決定したり、装備を見たりすることができます。キャラクターの肖像に網がかかっているときは、そのキャラクターは気絶しています。骸骨に変わると、死んでしまったことを表わします。

名前欄
パーティーのメンバーの位置を入れ替えるときに『使用』します。まずひとつの名前欄を『使用』し、次にもうひとつ、『使用』します。そうするとそのふたりのメンバーの位置が入れ替わります。

きき腕
一般にキャラクターはきき腕に武器を持ちます。キャラクターは逆腕に持てるものなら何でもきき腕に持つことができます。手に持った武器を『使用』してモンスターを攻撃します。

逆腕（きき腕とは逆の腕）

一般にキャラクターは逆腕に、盾、第二の武器、呪文書、ホーリーシンボルほか種々雑多なアイテムを持ちます。戦士、聖騎士、レンジャーだけが逆腕に武器を持つことができますが、命中率は下がります。呪文をかけるには呪文書やホーリーシンボルのアイコンを『使用』してください。

武器

手に持つ武器を『使用』してモンスターを攻撃します。これは白兵戦用武器でも飛び道具でも同じことです。

呪文書

このアイコンを『使用』して魔法使い呪文をかけます。呪文書を『使用』すると、コンパスが『呪文メニュー』に置き換わります。メニューが表示されたら、まず唱えたい呪文のレベルを、続いて呪文を『選択』してください。

ホーリーシンボル

このアイコンを『使用』し僧侶呪文をかけます。僧侶呪文をかけるのにホーリーシンボルを『使用』すると、コンパスが「呪文メニュー」に置き換わります。メニューが表示されたら、まず唱えたい呪文のレベルを、続いて呪文を選びます。

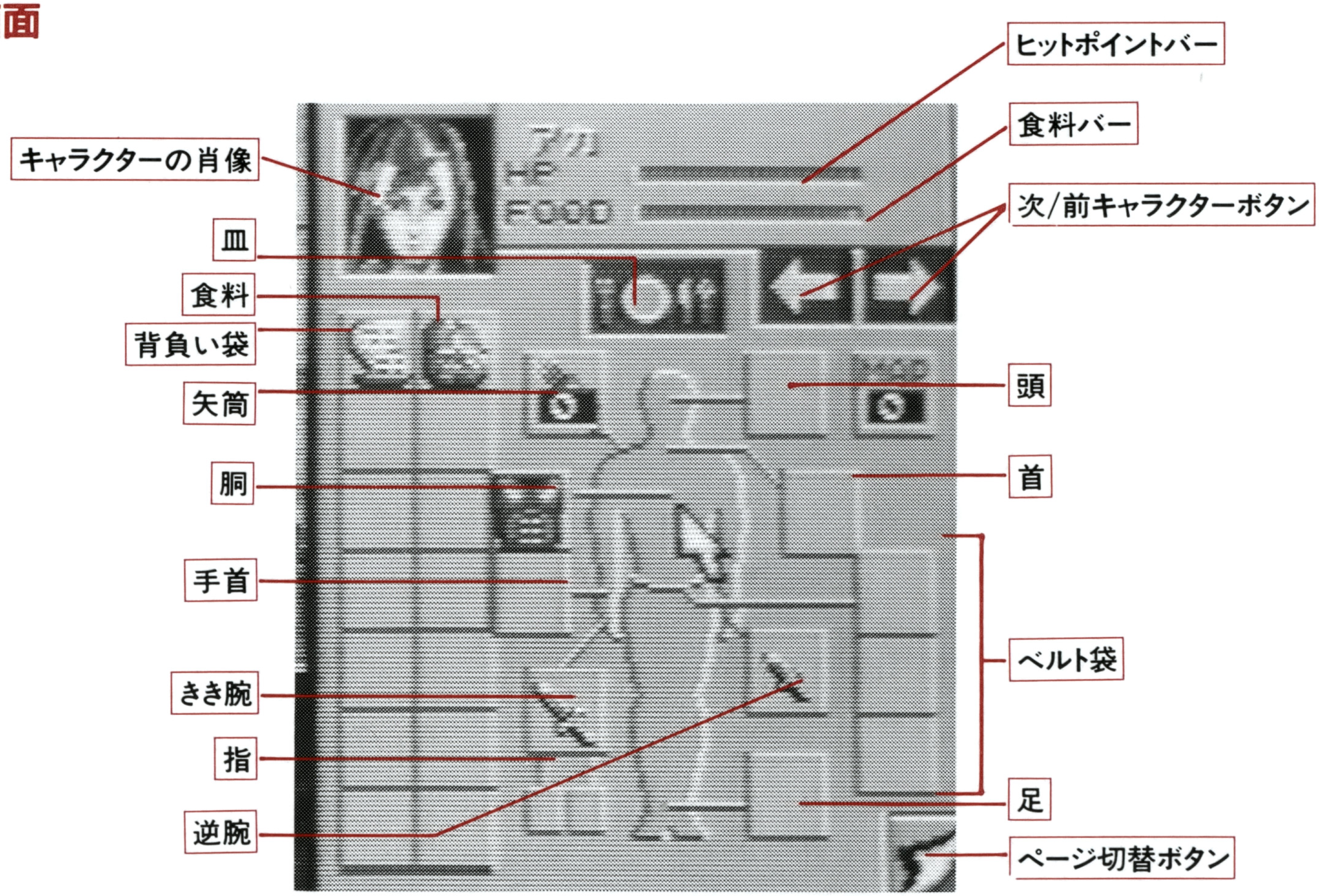
ヒットポイントバー

これはキャラクターの現在の健康状態を表示します。色の変化でキャラクターの状態を表わします。緑が正常・黄色は注意・赤は危険な状態を表わします。「選択メニュー」で「バーグラフ」のON/OFFで調節してください。

キャンプボタン

これを選んでパーティーは休息したり呪文を記憶したり傷を癒したりします。「キャンプメニュー」はまた、現在のゲーム情報を保存したり、ゲームをやめたり、ゲームサウンドなどの調節をしたりできます。詳しくは23ページの「キャンプ」の章を見てください。

装備画面



キャラクターの肖像

これを『選択』すると冒険画面に戻ります。

ヒットポイントバー

キャラクターの現在の健康状態を表わします。

食料バー

キャラクターは食料を食べ尽くすと、次第にヒットポイントを失い、呪文を記憶したりさずかったりできなくなります。「行動」の章の「食べる」を見てください。

食料

食料はダンジョンで見つかります。

皿

食料を『取得』し、皿を『選択』すると、キャラクターは食べることができます。

次/前キャラクターボタン

これを『選択』すると、ほかのキャラクターの装備を見ることができます。

背負い袋

キャラクターが背負い袋に入れているアイテムが表われています。

矢筒

キャラクターが持っている矢の本数を表わします。矢を矢筒の上で『選択』すると、矢筒に入れることができます。

身体の部位(胴、手首、指、頭、首、足)

アイテムを、適する部位のボックスに置くと、装備したことになります。たとえば、指輪は指に、鎧は胴に、といったぐあいです。

きき腕

キャラクターがきき腕つまり〝武器腕〟に何を持っているか表示します。

逆腕(きき腕とは逆の腕)

キャラクターが逆腕に何を持っているか表示します。

ベルト袋

アイテムを3つまで、ベルト袋に入れて持ち運べます。投げつけるタイプの武器の予備をこの袋に入れていると、戦闘で武器を使ったとき、自動的にキャラクターの手に移ります。

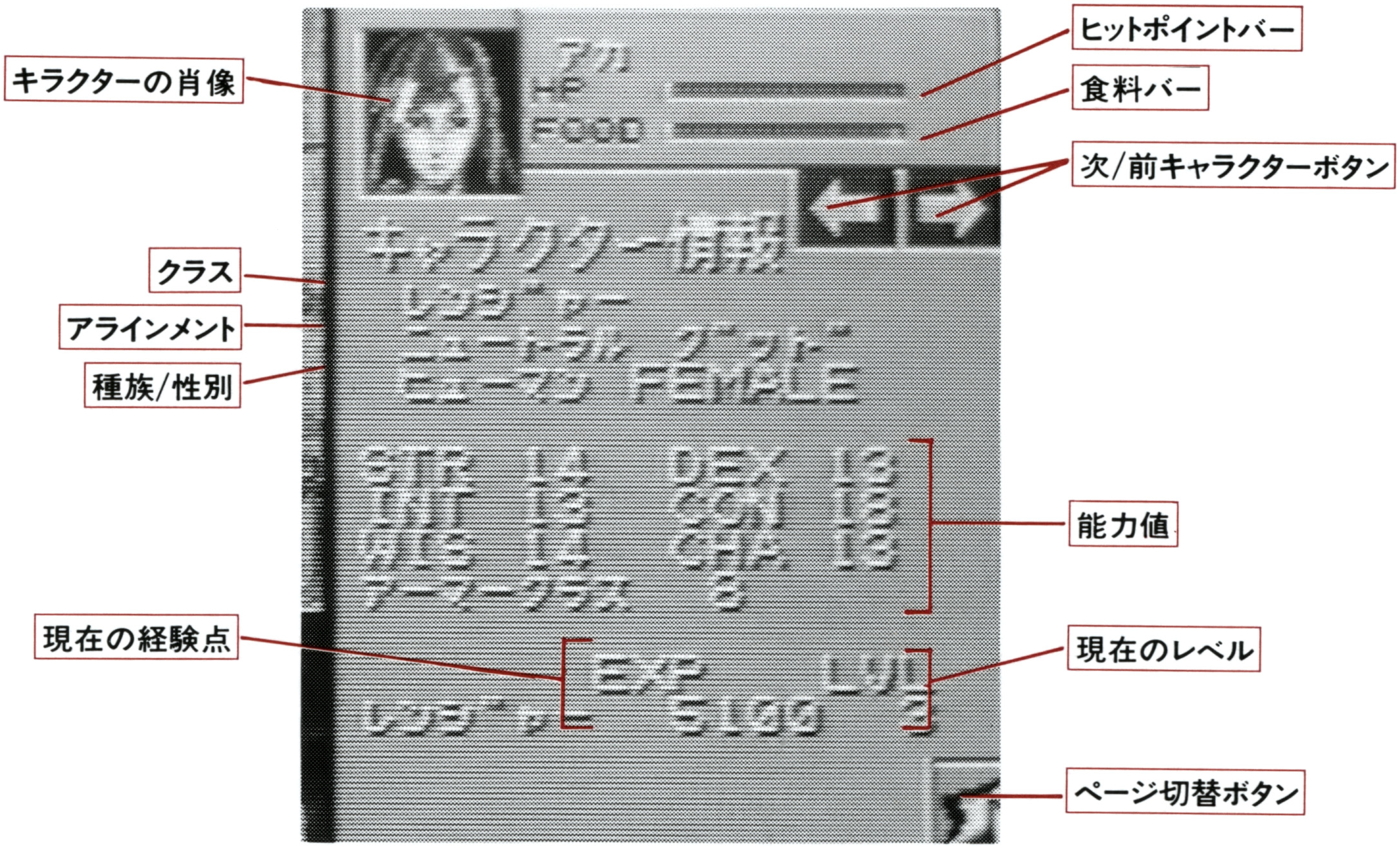
ページ切替ボタン

これを『選択』するとキャラクター画面を見ることができます。

マップ

ダンジョン内に落ちているマップを拾うことで、MAPというボタンをクリックすると拾った階のマップを見ることができます。

キャラクター画面



キャラクターの肖像
　これを『選択』すると冒険画面に戻ります。

ヒットポイントバー
　キャラクターの現在の健康状態を表わします。

食料バー
　キャラクターが食料を充分持っているかを表わします。

次/前キャラクターボタン
　ほかのキャラクターのキャラクター画面を見ることができます。

クラス
キャラクターの職業です。

アラインメント
キャラクターの人生観と、世界とどう作用しあっているかを表わしています。

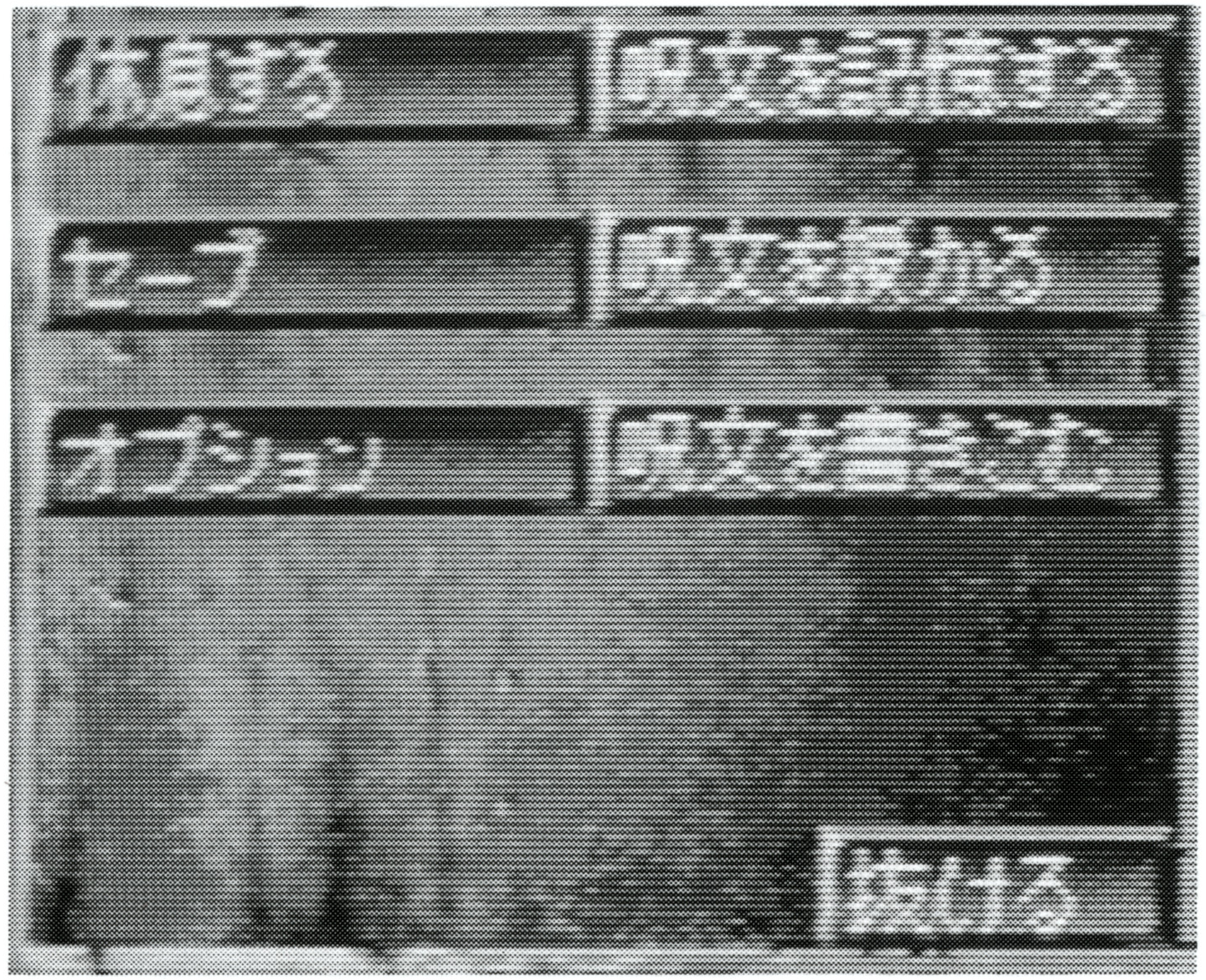
能力値
キャラクターの持って生まれた才能や力を表わします。

現在の経験点
冒険を通してキャラクターがどのくらい学習をしたか表わします。キャラクターが充分に経験を積めば、レベルが上がります。

現在のレベル
キャラクターがその職業でどれだけ進歩したかを表わします。

ページ切替ボタン
これを『選択』すると装備画面を見ることができます。

キャンプ画面



休息する

これを『選択』するとパーティーは休息し、傷の治療をおこない、呪文を記憶します。このコマンドを選択すると、癒し手たちに傷の治療をさせるかどうか聞いてきます。「はい」を『選択』すると、治療系の呪文を持つキャラクターは、傷を負ったキャラクターに自動的に呪文をかけ、さらにパーティーが休息するあいだに唱えた呪文とほかの選んだ呪文を記憶できます。新しい呪文を選ばなければ以前記憶していたのと同じ呪文を記憶します。休息するのに必要な時間は、記憶しようとする呪文の最大数と最大レベルとで決まってきます。休息はモンスターに邪魔される場合があります。

食料バーが空のキャラクターは何か食べるまで呪文を記憶し直すことができません。

呪文を記憶する

これを『選択』すると、魔法使いが休息のあいだに記憶しようとする呪文の組を選んだり、確かめたりできます。このコマンドを『選択』すると「使える呪文メニュー」が現われます。記憶したい呪文を『選択』してください。呪文名の右側の数字が、休息を終えたときにその呪文をかけられる回数を示します。数字が強調表示されているものは、まだ記憶されていない呪文です。クリアボタンを『選択』するとそのレベルの呪文の選択を白紙に戻すことができます。レベルボタンは、別のレベルの呪文を選ぶのに使います。終了ボタンを『選択』すると、そのキャラクターに関しては選択を終了します。

呪文を授かる

僧侶や聖騎士が休息のあいだに記憶しようとする呪文の組を選んだり確かめたりできます。このコマンドを『選択』すると「使える呪文メニュー」が現れます。記憶したい呪文を選んでください。呪文の右側の数字が、休息を終えたときにその呪文をかけられる回数を表わします。数字が強調表示されているものは、まだ記憶されていない呪文です。クリアボタンを『選択』するとそのレベルの呪文の選択を白紙に戻すことができます。レベルボタンは、別のレベルの呪文を選ぶのに使います。終了ボタンを『選択』すると、そのキャラクターに関しては選択を終了します。

呪文を書きこむ

呪文を巻物から呪文書に書き写します。このコマンドを『選択』すると、巻物にある呪文の一覧が表示されます。

ゲーム環境

音や表示方法などのゲーム機能を調節します。

オプション

速　度(マウス・パッドでのカーソルスピードの変更)
音　楽(BGMのON・OFF)
効果音(SEのON・OFF)
移　動(パッドでの操作のモード切り換え)

★音楽

BGMを流すか流さないかを決めます。

★効果音

効果音のあるなしを決めます。

★マウス

マウスを使用するかしないかを決めます。

★ゲーム情報を読みこむ

保存してあるゲーム情報を復活させます。

★ゲーム情報を保存する

現在のゲーム情報を保存します。こまめに保存しましょう。

★キャラクターをはずす

NPC（冒険の途中でパーティーに加わったノンプレイヤーキャラクター）をパーティーからはずすよう指示できます。

抜ける

これを『選択』すると「キャンプメニュー」を離れ、冒険画面に戻ります。

行　動

この章では、ゲーム中に取ることのできる行動のほとんどを説明してあります。行動の基本は、『取得』、『使用』、『選択』の３つの機能です。

〝手に持つ〟というのは、きき腕・逆腕どちらかの手にアイテムを持つことを指します。アイテムを『使用』するのは冒険画面でしかおこなえません。

モンスターを攻撃する

モンスターを攻撃するには、キャラクターが手に持っている武器を『使用』します。前列のキャラクターだけが白兵戦用武器（剣、鎚など）で攻撃でき、モンスターは3Dウインドウに見えていなければなりません。後列のキャラクターは飛び道具（弓、ダーツなど）で攻撃できます。武器を使って攻撃したあとは、再び使える体勢になるまで武器のアイコンに網がかかります。

キャンプする

画面の右下のキャンプボタンを『選択』します。キャンプでは、ゲームをセーブしたり、音を消したり、キャラクターに呪文を記憶させるなど数多くの選択ができます。

僧侶呪文を唱える

キャラクターが手に持っているホーリーシンボルを『使用』します。ホーリーシンボルはキャラクターの逆腕に持つこともできます。「呪文メニュー」から呪文レベルボタンを、次に唱えたい呪文を『選択』します。パーティーのメンバーに影響のある呪文の場合は、目標とするキャラクターも『選択』します。攻撃呪文は、3Dウインドウに見えているモンスターにしか届きません。

魔法使い呪文を唱える

キャラクターが手に持っている呪文書のアイコンを『使用』します。呪文書はキャラクターの逆腕に持つこともできます。「呪文メニュー」から呪文レベルボタンを、次に唱えたい呪文を『選択』します。パーティーのメンバーに影響のある呪文の場合は、目標とするキャラクターも『選択』します。攻撃呪文は、3Dウインドウに見えているモンスターにしか届きません。

僧侶用巻物の呪文を唱える

手に持っている巻物を『使用』します。呪文が放たれると巻物は消費され、永遠に失われます。

魔法使い用巻物の呪文を唱える

手に持っている巻物を『使用』します。呪文が放たれると巻物は消費され、永遠に失われます。

キャラクターの順番を変える

パーティーの順番を変えるには、冒険画面で、まずひとりのキャラクターの名前欄を『使用』し、続いてもうひとりの名前欄を『使用』します。するとそのふたりの順番が入れ替わります。

ポーションを飲む

手に持っているポーションを『使用』します。

アイテムを置く

アイテムを『選択』し、3Dウインドウに持っていき、ウインドウの中央線より下でもう一度『選択』すると、物を置くことができます。アイテムを投げるときは、3Dウインドウの中央線より上で『選択』するようにしてください。

食べる

装備画面で食料を『取得』し、キャラクターの皿の上で『選択』してください。

キャラクターの装備を見る

冒険画面でキャラクターの肖像を『選択』してください。

キャラクターについての情報を見る

冒険画面でキャラクターの肖像を『選択』し、続いて次ページボタンを『選択』してください。

ダンジョンの中を調べる

カーソルを動かして、ダガー、死体といったアイテムや、壁の筆跡、下水管といったダンジョンのつくりに合わせ、『選択』します。選ばれたアイテムやつくりについての情報が、3Dウインドウ下のメッセージ欄に表示されます。

飛び道具(弓、スリング)で射撃する

武器をキャラクターのきき腕に持ち、矢や石を逆腕に持ちます。射撃するには武器を『使用』すれば、自動的に発射されます。また、矢は矢筒にしまっておけば、矢筒から自動的に矢を補充されるようになっています。

飛び道具(短剣、ダーツ)を投げる

手に持っている短剣やダーツを『使用』します。キャラクターのベルト袋にさらにはいっている場合は、自動的に引っ張り出して補充します。

扉を無理やり開ける

開きかけの扉の下の部分を『選択』して持ち上げることができます。もっとも力の強いキャラクターが自動的に試みることになっています。

アイテムを渡す

装備画面のキャラクターのアイテムを、他のキャラクターに移動させるには、そのアイテムを『取得』し、次／前ボタンを『選択』することで渡したいキャラクターを表示し、適当なボックスにアイテムを『選択』します。

ダンジョンの構造物を操作する

カーソルをレバー、ボタン、鎖といったダンジョンの構造物に移動させ、『選択』します。

僧侶呪文を授かる

「キャンプ」の章の呪文コマンドについてを見てください。キャラクターは空腹のときに新しい呪

文を授かることはできません。

魔法使い呪文を記憶する

「キャンプ」の章の呪文コマンドについてを見てください。キャラクターは空腹のときに新しい呪文を記憶することはできません。

ダンジョン内を移動する

移動矢印のコマンドを『選択』してください。スタートボタンを押しながら十字キーを使用することでも移動できます。

扉を開ける

下水道の中にある扉は全部が同じ様式で開くわけではありません。扉にはレバーやボタンで開くものがあります。この場合は、カーソルをレバーやボタンに合わせ、『選択』してください。 鍵が掛かっている扉の場合は、鍵を鍵穴に『使用』するか、盗賊が鍵開け道具を鍵穴に『使用』するかしなければなりません。

鍵をこじ開ける

鍵をこじ開けるには盗賊の鍵開け道具を『取得』し、鍵の上で『選択』します。 鍵に罠を見つけたときは盗賊のキャラクターが自動的に解除を試みます。

巻物の呪文を呪文書に書き写す

キャンプボタンを『選択』し、「呪文」コマンドを、続いて「巻物を書き写す」を『選択』します。書き写し可能な呪文すべてが表示されます。

アイテムを取る

カーソルをアイテムの上に動かし『取得』します。アイテムを背負い袋やベルト袋に入れたり身につけたりするには、アイテムをキャラクターの肖像の上に動かして『選択』することで装備画面を出し、アイテムを目的の場所に『選択』します。

アイテムを投げる

アイテムを『選択』し、3Dウインドウに移動させ、ウインドウの中央線より上でもう一度『選択』すると物を投げることができます。3Dウインドウの中央線より下で『選択』するとアイテムを置くことになります。こういう投げ方は「飛び道具を投げる」で説明してあるダーツやダガーを〝投げる〟のとは別の投げ方です。

アンデッドを退散させる

３レベル以上の聖騎士とすべての僧侶は、目に見えるアンデッドを退散させようと自動的に試みます。後ろや側面からパーティーに近づいてくるアンデッドは冒険者たちがアンデッドと面と向き合うまでは影響を受けません。

扉の鍵を開ける

扉の鍵を開けるには、鍵を『取得』し、鍵穴の上で『使用』します。

アイテムを身につける

鎧、兜、指輪といったアイテムを身につけるには、そのアイテムを『取得』し、装備画面の適当なボックスに置きます。冒険画面から装備画面に移るにはアイテムをキャラクターの肖像の上に移動させ、その絵を『選択』します。

プレイヤー参照事項

キャラクター

あなたが冒険させるパーティーは4人のキャラクターで構成され、それぞれが特有の力と弱点を持っています。キャラクターにはそれぞれ、種族、クラス、能力値が決まっています。種族とはキャラクターの種で、ドワーフ、エルフ、ノーム、ハーフエルフ、ハーフリング、人間の6種族の中から決めます。クラスはキャラクターの職業です。種族によっては「戦士／僧侶」など同時に複数のクラスを兼ねることも可能で、これらのキャラクターは「マルチクラスキャラクター」と呼ばれます。基本的なクラスは僧侶、戦士、魔法使い、聖騎士、盗賊、レンジャーの6つで、さらにマルチクラスがあります。能力値はキャラクターの肉体的また精神的な強さを定める値です。これには体力度、敏捷度、知性度、賢明度、耐久度、魅力度の6つがあります。

種族

ドワーフ

背が低く、頑健な身体つきの種族です。背丈は1.2～1.3メートル前後ですが、がっちり筋肉のついたつくりのために体重は150ポンド以上あるのが普通です。ドワーフの寿命は350歳から450歳です。金属細工から石工芸まで、あらゆる手先の技に長けていることで有名です。ドワーフの武器は世界中の市場で高値で売られ、彼らの手による見事な宝飾品は文字通り王の身代金と言えるほどの大金を占めています。細かい手先の器用さに加えて、ドワーフは熱狂的とさえ言える勇敢さと不屈さで知られています。

ドワーフは生来魔法に無関係で、呪文に対する耐性を生まれつき持っています。また、毒にも同様の耐性を持ちます。

★**能力値修正**：耐久度＋１、魅力度－１

★**可能なクラス**：僧侶、戦士、盗賊、戦士／僧侶、戦士／盗賊

★**レベル制限**：僧侶10レベル

エルフ

平均的な人間よりほっそりしていて、幾分背が低く、整った顔だちと、とがった耳のために容易に区別がつきます。1,200歳以上長生きするものもいます。エルフは文明がかった領域を嫌います。かれらの楽しみは自然美と歌、のんびりと遊ぶことです。よそ者には傲慢で冷たくあたるように見えがちですが、友人に対してはものすごく忠実であることも知られています。

あらゆるクラスのエルフは若いうちから弓矢の扱いを教えられるので、あらゆるタイプの弓の扱いに＋１のボーナスがつきます。また、長剣（ロングソード）、細剣（ショートソード）の扱いも同様に優れています。エルフはあらゆるタイプの眠りと魅了の呪文をほとんど受けつけません。

★**能力値修正**：敏捷度＋１、耐久度－１

★**可能なクラス**：僧侶、戦士、魔法使い、レンジ

ャー、盗賊、戦士／魔法使い、戦士／盗賊、魔法使い／盗賊、戦士／魔法使い／盗賊

★**レベル制限**：なし

ノーム

ドワーフの遠い親戚ですが、ドワーフはその関係を認めるのをいやがります。ノームは600歳くらいまで生きるのが普通です。ドワーフが無口で熱心に働くのに対し、ノームはのん気で活発です。しかしノームには背中を向けないほうがいいでしょう――ひとを笑いの種にすることにかけては悪魔的なくらい熱心で長けていますから。

ノームは魔法に対する耐性はかなりのもので、またコボルドと戦うときはボーナスがつきます。

★**能力値修正**：知性度＋１、賢明度－１

★**可能なクラス**：僧侶、戦士、盗賊、僧侶／盗賊、戦士／僧侶、戦士／盗賊

★**レベル制限**：僧侶９レベル

ハーフエルフ

混血の生まれにより、いろいろな長所を受け継いでいます。顔だちはエルフの親によく似ていますが、エルフよりは背が高く体重もあります。純粋なエルフほど長生きできず、平均してその寿命は250歳くらいです。ハーフエルフはたいていの場合、エルフと人間双方の仲間とつきあいを持ちますが、真に受け入れてもらえることはめったにありません。

すべての種族の中でもハーフエルフは、可能なクラスの組み合わせが多彩です。生来眠りと魅了の呪文に耐性がありますが、純血のエルフほどではありません。

★**能力値修正**：なし

★**可能なクラス**：僧侶、戦士、魔法使い、レンジャー、盗賊、戦士／僧侶、戦士／魔法使い、僧侶／レンジャー、僧侶／魔法使い、盗賊／魔法使い、戦士／魔法使い／僧侶、戦士／魔法使い／盗賊

★**レベル制限**：なし

ハーフリング

小柄なひとびとで、自由気ままな性分が大好きなことで有名です。肖像は広い丸顔で、巻毛が特徴です。ハーフリングは大変背が低く、ドワーフより少し低いくらいで、ぽちゃっとしています。元気がよく勤勉で、普通は物静かで平和を好みます。穴の住居はよくしつらえてあって、食料庫にはいつもたくさんの蓄えがはいっています。ハーフリングはほぼあらゆる種族から好かれ、血縁があると感じられるノームからは特に好まれています。

ハーフリングは生まれつき魔法に対する耐性があり、スリングによる攻撃にはボーナスがつきます。

★**能力値修正**：体力度－１、敏捷度＋１

★**可能なクラス**：僧侶、戦士、盗賊、戦士／盗賊

★**レベル制限**：僧侶８レベル、戦士９レベル

人間

大変融通がきくためもっとも一般的な種族です。人間はほかの種族と比べると、大きさや肌の色、髪の色が非常に豊富でもあります。寿命は平均して70歳くらいです。人間社会はほかの種族の社会よりも変化にあふれ、また、攻撃的で欲張りです。長寿の種族ならじっと待ち、世界を長い目でなが

めるところを、人間はすぐさま何でも手に入れようと、力を奮い起こしがちです。

★**能力値修正**：なし

★**可能なクラス**：僧侶、戦士、魔法使い、聖騎士、レンジャー、盗賊

★**レベル制限**：なし

クラス

クラスにはそれぞれ特有の力があり、パーティーに対して貴重な才能を提供します。戦士タイプのクラス――戦士、レンジャー、聖騎士――は、立ちはだかる生き物と戦い、勝利と栄光の道を切り開いていくのに必要です。パーティーが罠にでくわしたときは、盗賊が役に立ちます。魔法使いは強力な呪文をかけてくれますし、僧侶は戦いかつ負傷者を治療することができます。

クラスにはそれぞれひとつ以上の最重要能力値、つまりそのクラスの必要条件となる能力値が決まっています。最重要能力値が16以上のキャラクターは、レベルの上がり方が幾分速くなります。

僧侶

戦う神官で、男も女も、武器を持つ腕と、自らの精神に信頼を置いています。僧侶の訓練は、神にさずかった魔法や選択制限のある武器の使い方が含まれます。どんな防具でも身につけることができますが、武器は、鎚（メイス）や連接棍棒（フレイル）などの殴りつけるタイプの鈍器に限られています。

僧侶魔法が魔法使いのものと異なる点は、僧侶魔法は神が授けてくれることです。僧侶は呪文を書いた書物を持ち運ぶことはしません。僧侶は神から直接力を受け取り、ホーリーシンボルを通して呪文を唱えます。魔法使いが呪文を勉強し、何度も詠唱することで心の中の書物に呪文を刻みつけるのに対し、僧侶は瞑想にはいって神から魔法を受け取ります。僧侶はまた、スケルトンやゾンビなどのアンデッドのモンスターにも力を持っています。僧侶は自動的にアンデッドを退散させようと試みて、追い払うか、ときには破壊したりもします。僧侶はレベルが上がると新しい呪文を手に入れ、アンデッドに対しても強力になっていきます。賢明度が13以上の僧侶は記憶できる呪文の数にボーナスがつきます（57ページの「僧侶の賢明度によるボーナス表」を見てください）。

★**最重要能力値**：賢明度

★**可能な種族**：人間、ドワーフ、エルフ、ノーム、ハーフエルフ、ハーフリング

★**持つことのできる武器**：メイス、フレイル、スタッフ、スリング

戦士

戦う人物で、武器の扱いと戦略の専門家です。戦士の訓練にはあらゆる種類の武器と防具を活用し、手入れをすることも含まれます。戦士はどんな武器・防具でも制限なく使えます。栄誉のためか利益のためかはともかく、戦士の姿は戦闘のもっとも密集した部分に見られます。そここそ技と勇敢さだけが勝利をおさめることのできる場所だからです。

戦士は魔法をかけることはまったくできませんし、概してかけたいとも思いません。剣を持った力強い腕だけを信用するほうがいいのです。あらゆるタイプの魔法の武器・防具、指輪やこてとい

った魔法のアイテムを使うことはできます。戦士はレベルが上がるにつれ技とともに速度も身についてきます。戦士、聖騎士、レンジャーという戦士タイプのキャラクターが高レベルになると、ほかのタイプのキャラクターに比べて剣などの白兵戦用の武器を使ったとき命中しやすくなります。
★**最重要能力値**：体力度
★**可能な種族**：すべて
★**持つことのできる武器**：すべて

魔法使い

謎めいて神秘的な魔法の秘密と呪文を唱える身振りに訓練を積んだ者です。魔法使いは戦士としては弱く、知性と魔法の能力に頼っています。戦士や僧侶が戦闘で前に突っこんでいくときも、魔法使いは後ろに下がったまま、不可思議な攻撃を敵に浴びせます。魔法使いは隠遁した暮らしをおくりがちで、新しい呪文や昔の魔法使いの知識を探すことに時間を費やします。

魔法使いは防具の類は身につけることはできません。戦う技の訓練も受けていなければ素質もありませんし、防具を着ていては呪文を唱えるのに制限されたり邪魔になったりするからです。それに戦おうという性質が欠けているため、魔法使いは使える武器にも厳しい制限を受けます。魔法使いはレベルが上がると大変強力になります。
★**最重要能力値**：知性度
★**可能な種族**：人間、エルフ、ハーフエルフ
★**持つことのできる武器**：ダガー、スタッフ、ダーツ

聖騎士

真実と公正の名のもとに戦うすぐれた戦士です。法に従いよい行動をとることが彼らの肉であり飲み物です。純潔なほど敬虔な生活ぶりには、僧侶でさえも敬意を示すほどです。聖騎士はイービルのキャラクターがいるパーティーには加わろうとしません。ほかの高レベルの戦士タイプ同様、聖騎士はほかのタイプのキャラクターよりも、剣などの白兵戦用武器を使ったときの命中率が上がります。

あらゆる武器や防具の腕前に加えて、聖騎士はその敬虔さゆえに神から贈られた魔法の能力を持っています。聖騎士は魔法による攻撃と毒に対して特に耐性があります。また聖騎士はすべての病気を受けつけません。聖騎士はいつでも「プロテクション・フロム・イービル」のオーラに包まれていて、これはパーティー全体も取り囲んでくれます。イービルの生き物が攻撃をしてきたとき、パーティーに聖騎士がいれば、敵にわずかながらハンディがつきます。

聖騎士は３レベルから、２レベル下の僧侶程度の力でアンデッドを退散させることができるようになります。９レベルからは特別の僧侶魔法が唱えられるようになりますが、僧侶魔法用の巻物を使用することはできません。聖騎士は僧侶とまったく同じように、呪文を授かるために祈り、そして唱えます。

聖騎士が唱えられるのは次の魔法です：ブレス、キュア・ライト・ウーンズ、ディテクト・マジック、プロテクション・フロム・イービル、スロー・ポイズン。
★**最重要能力値**：体力度、魅力度
★**なれる種族**：人間のみ
★**持つことのできる武器**：すべて

レンジャー

訓練を積んだ狩人であり追跡者であり森の住人です。剣と弓同様、知恵と手先の技を使って生きていくよう教わっています。戦士と同じくレンジャーはあらゆるタイプの武器・防具を使えますが、重い防具はせっかくの特殊能力を邪魔することになるでしょう。

スタディッドアーマーあるいはもっと軽い鎧を身につけているときは、両手に武器を持ってもハンディはつきません。ほかの高レベルの戦士タイプといっしょで、レンジャーはほかのタイプのキャラクターよりも、剣など白兵戦用武器を使った戦闘での命中率は高くなります。

★**最重要能力値**：体力度、敏捷度、賢明度
★**なれる種族**：人間、エルフ、ハーフエルフ
★**持つことのできる武器**：すべて

盗賊

ひとつのグループに分類するのは難しいクラスです。反抗的で、疑いもしない人間を餌食にするようなものもいれば、基本的にはよい人物なのに少し強さにかけているようなものもいます。パーティーに盗賊がいれば、パーティー全体が生き残れる可能性が増えるということに気づいたのは昔の冒険者です――特に罠のかかった錠を開けるときです。盗賊はレベルが上がると、錠を開けたりついていた罠を避けたりすることがますます堪能になります。

自由にこっそり歩き回ることが必要なため、皮の防具以外を身につけると盗賊の能力が制限されてしまいます。盗賊は、僧侶や魔法使いに比べれば武器の選択範囲は広がりますが、戦士タイプほどではありません。

★**最重要能力値**：敏捷度
★**なれる種族**：すべて
★**持つことのできる武器**：任意

アラインメント

アラインメントとはキャラクターのものの見かたで、人生をどういうふうに扱うかを表わします。見地の範囲には、共同社会と利他主義を強く信じているもの（ローフル・グッド）から、他人にはまったく関心を持たず、完全に利己的なもの（ケイオティック・イービル）まで、さまざまにありえます。アラインメントはふたつの部分から表わされます。ひとつはキャラクターの世界観で、もうひとつは個人の道徳観念です。

◎世界観

ローフル

社会の枠組みと規制の中で働くことを認めています。

ニュートラル

社会とその規則を評価しながらも個人の価値も大事にしようとします。

ケイオテック

社会や他人よりも個人（つまり自分自身）にいちばん重きを置いています。

◎道徳観念

グッド

道義をわきまえ、立派な行動をしようと努力します。

ニュートラル

そのときそのときの環境に合わせる〝状況に応じた道徳〞におもむく傾向があります。

イービル

他人のことなどお構いなしで、敵意をあからさまに行動します。

能力値

能力値は基本的に３から18までの数値です。種族による修正は、コンピューターによりもとの数字に自動的に組みこまれ、それから画面に現れます。最大値は19ですが、戦士の体力度だけは、特別な力を表わすのにさらにパーセンテージの数値をともなうことがあります。普通は数値が高いほどずっと有利になってきます。

体力度

肉体的な力、筋肉、活力の尺度です。戦士タイプのキャラクター（戦士、レンジャー、聖騎士）は、18の上にさらに特別な体力度を持つことができます。特別体力度はパーセンテージで表わされ(01，02，03...98，99，00)、もとの体力度の後ろに表示されます（たとえば18／23のように)。体力度が高いと有利に戦えます。剣や鎚などの手に持つ武器では命中しやすくなり、ダメージにボーナスもつきます。ハーフリングは、クラスが戦士でも、特別体力度はありません。

敏捷度

機敏さ、視覚から手先までの反応の速さ、反射神経の尺度です。敏捷度の高いキャラクターは攻撃が当たりにくいということで、アーマークラスにボーナスがつきます。敏捷度が高いとさらに、弓やスリングなどの飛び道具を使うときにもボーナスがあります。敏捷度が16以上だと、戦士が両手に武器を持ったときに受けるマイナス部分を埋めてくれます。

耐久度

健康状態、肉体の頑健さの尺度です。耐久度が高いと、与えられるヒットポイントが多くなります。ヒットポイントは、キャラクターの生命力を表わします。

知性度

記憶したり、判断したりものを学んだりする能力の尺度です。知性度は魔法使いの最重要能力値です。魔法使いの技と生き残れるかどうかは、魔法の知識をどれだけ覚え利用できるかにかかっています。

賢明度

判断力、啓発、意志力、直感を混ぜ合わせた尺度です。賢明度が７以下のキャラクターは魔法呪文の影響を受けやすく、15以上のキャラクターは魔法への耐性をいくらか与えられます。賢明度が13以上の僧侶は特別呪文のボーナスを得られます(57ページの「僧侶の賢明度によるボーナス表」を見てください)。

魅力度

個人の魅力、説得力、任務を引き受ける能力の

尺度です。魅力度の高いキャラクターは冒険の途中で出会ったNPCと話し合いを持つときに役に立ちます。

その他の特性

種族、クラス、能力値に加え、キャラクターはゲームの進行とともに変化する特性をほかにも持っています。アーマークラス（AC)、ヒットポイント、経験値、レベル、です。

アーマークラス(AC)

目標に攻撃が当たってダメージを負わせるのがどれだけ難しいかを表わします。ACの値が小さいほど、攻撃は当たりにくくなります。ACがよいという場合、いくつかの理由があります。キャラクターは魔法の防具を身につけるほど攻撃が当たりにくくなりますし、モンスターの場合は身体が小さく動きが機敏であるために優れたACのこともあります。ACはキャラクターが新しい鎧や盾を使ったときだけ変化します。敏捷度が高いとACがよくなります。

ヒットポイント

キャラクターや敵が、相手を無力にしたり殺したりするのがどのくらい困難かを示したもので、値が高いほど有利です。攻撃が防具も防御も通り過ぎたときは、ダメージが目標のヒットポイントから差し引かれていきます。目標があまりに多くのダメージを受けたときは、死んだり意識を失ったりします。

経験値(EXP)

キャラクターがどれだけのことを成し遂げたかを表わします。EXPは、モンスターを殺したり宝物を見つけたり冒険の部分部分を達成したりすることで得られます。最重要能力値が16以上のキャラクターはもらえる経験点に10%のボーナスがつきます。EXPが充分たまると、レベルが上がります。キャラクターははじめから幾分かの経験値を持ってゲームを始めます。またこの最初の数値は、キャラクターがマルチクラスの場合、各クラスに均等に配分されています。

レベル

キャラクターがそのクラスにどれだけ熟達したかを表わします。レベルが上がるのに充分な経験値をキャラクターが得たときは、ヒットポイント、戦闘能力、毒や魔法攻撃の影響に対する耐性をさらに獲得していきます。魔法使い、僧侶、高レベルの聖騎士は、さらに多くの呪文を記憶したり、新しいレベルの呪文を唱えられるようになったりします。レベルアップは、キャラクターが充分なEXPを得たとき、自動的に起こります。クラスごとの「レベルアップ表」は57ページから始まります。

呪文解説

呪文の解説には、射程距離と持続時間のデータが添えてあります。射程距離と持続時間の定義は次のようになっています。

射程距離

★０：目標が呪文を唱える者と同じマスにいる（つまりパーティーのメンバーにしか効果がない）。
★近：目標が隣り合ったマスにいる。
★中：目標がふたつ離れたマスにいる。
★遠：目に見えている目標ならどれにでも効果がある。

持続時間

★瞬：瞬時の効果。
★短：一時的な効果で、ひとつの戦闘のあいだくらい。
★中：パーティーが移動したり探検しても、少しなら効果が持続する。
★長：効果がしばらく持続する。
★永：ゲームのあいだずっと効果が持続する。

魔法使い呪文 レベル1

アーマー（鎧）

★距離：０
★持続時間：特殊
★効果範囲：キャラクターひとり

この呪文を唱えることで、魔法使いはキャラクターのまわりにスケールメイル（AC6）と同じ防御効果のある魔法のフィールドを作り出します。すでにACが6以下のキャラクターには効果がありません。シールドの呪文と重ねて使っても効果はありません。呪文の効果は、キャラクターが［8＋魔法使いの経験レベル］点のダメージを受けるか、ディスペル・マジックの呪文をかけられるまで続きます。

ディテクト・マジック（魔力感知）

★距離：０
★持続時間：短
★効果範囲：持っているアイテム

この呪文を唱えると、パーティーのメンバーが持っているアイテムに魔法のかけられているものがあるかどうかわかります。パーティーの持っている魔法のアイテムはすべて、わずかな時間魔力を持つことが示されます。

マジック・ミサイル（魔法の矢）

★距離：遠

★持続時間：瞬
★効果範囲：目標１体
　魔法使いが魔力で作り出した矢が、誤らず１体の目標に命中します。モンスターが２匹いる場合は、魔法使いと同じ側にいるモンスターに自動的に当たります。マジック・ミサイルの与えるダメージは魔法使いの経験レベルが上がるにつれて増えていきます。マジック・ミサイルの威力は、はじめ２～５点で、さらに２経験レベル上がるにつれ、２～５点ずつ増えていきます。つまり、１～２経験レベルの魔法使いの与えられるダメージは２～５点、３～４経験レベルの魔法使いでは４～10点というふうになります。

シールド（盾）
★距離：０
★持続時間：短～中
★効果範囲：呪文使用者
　この呪文は魔法使いの前に目に見えない壁を作り、マジック・ミサイルの呪文から守ってくれます。さらに投げつける武器（ダーツ、槍）に対してはAC2、射撃武器（弓、スリング）に対してはAC3の効果があります。アーマーの呪文と重ねて使っても効果はありません。呪文の持続時間は魔法使いの経験レベルが上がるにつれ長くなっていきます。

ショッキング・グラスプ（電撃）
★距離：近
★持続時間：不定あるいは魔法使いがモンスターに接触するまで
★効果範囲：目標１体
　魔法使いの手に、強力な電磁の場を作ります。この電磁場は自然に呪文の効果が切れるかキャラクターが隣接するモンスターと触れるまで残っています。呪文を唱えると魔法使いのきき腕の部分に手を表す絵が現れます――普通の武器を『使用』するときのようにこのアイコンを『使用』してください。呪文のダメージは［（１～８）＋魔法使いの経験レベル］点です。たとえば、経験レベル10の魔法使いが与えられるダメージは11～18点です。呪文が効果を失うまでの時間は、魔法使いの経験レベルに合わせて中～長程度になります。

魔法使い呪文 レベル2

インビジビリティ（透明）
★距離：０
★持続時間：特殊
★効果範囲：目標ひとり
　目標を目に見えなくします。見えなくなったキャラクターは、モンスターに攻撃をしかけるか攻撃が命中するまで透明なままです。強力なモンスターの中には透明なキャラクターの存在を感じ取り、はっきり見ることができるものもいます。

メルフズ・アシッド・アロー（メルフの酸の矢）
★距離：遠
★持続時間：特殊
★効果範囲：目標１体
　魔法の矢を作り出し、魔法使いと同じ経験レベルの戦士程度の力で目標に向かって投げつけます。この矢は距離には影響を受けません。一度の攻撃につき２～８点のダメージを与えます。魔法使い

の経験レベルが3上がるごとに、矢はさらに攻撃を加えられるようになります。たとえば、3～5経験レベルの魔法使いは2回、6～8経験レベルでは3回、矢による攻撃ができます。

魔法使い呪文 レベル3

ディスペル・マジック(魔法消散)

★距離：遠
★持続時間：瞬
★効果範囲：パーティー全員

パーティーに影響を与えている呪文の効果を無効にします。治癒呪文は打ち消せませんが、ホールド・パースンやそれに似た呪文は追い散らすことができます。

ファイアボール(火球爆発)

★距離：遠
★持続時間：瞬
★効果範囲：目標1マス

炎を爆発させ、目標としたマスの中にいるものすべてにダメージを与えます。爆発によるダメージは［(1～6)×魔法使いの経験レベル(最高10レベルまで)］点です。たとえば、10経験レベルの魔法使いは、10～60点のダメージを与えられます。

フレイム・アロー(炎の矢)

★距離：遠
★持続時間：特殊
★効果範囲：目標1体

炎のエネルギーのこもった〝矢〟を発射し、3～30点のダメージを与えます。魔法使いが10経験レベルになると、ダメージの量は倍の6～60点になります。

ヘイスト(加速)

★距離：0
★持続時間：中
★効果範囲：魔法使いの経験レベルにつきひとり

目標としたものすべての移動力と攻撃回数を2倍にします。呪文の持続時間は、魔法使いの経験レベルが上がるにつれ長くなります。

ホールド・パースン(金縛り)

★距離：遠
★持続範囲：中
★効果範囲：目標1～4体

人間、半人間、人間型の生き物に効果があります。影響を受けた生き物は硬直し、移動することもしゃべることもできません。呪文の持続時間は魔法使いの経験レベルが上がるにつれ長くなります。

インビジビリティ、10フィート・レイディアス(透明の場)

★距離：0
★持続時間：特殊
★効果範囲：パーティー全員

レベル2のインビジビリティの呪文に似ていますが、こちらはパーティー全員に効果があります。呪文の影響下にあるキャラクターが攻撃を当てられると、そのキャラクターは透明でなくなります。パーティーのキャラクターが攻撃をしかけると、攻撃をしかけたキャラクターの呪文の効果が失われます。

ライトニング・ボルト（電光の矢）

★距離：遠
★持続時間：瞬
★効果範囲：２マス

魔法使いは電気のエネルギーをこめた強力な矢を放ちます。矢は最初の目標のマスを抜け、そのまま次のマスにも届きます。ダメージは［（１～６）×魔法使いの経験レベル（最高10レベルまで）］点です。たとえば、10経験レベルの魔法使いは10～60点のダメージを与えられます。

バンピリック・タッチ（吸血鬼の接触）

★距離：近
★持続時間：攻撃１回
★効果範囲：魔法使い

魔法使いの攻撃が、うまく敵に当たったとき、魔法使いの経験レベルが２上がるごとに１～６点のダメージを与えます。たとえば、10経験レベルの魔法使いは５～30点のダメージを与えられます。この数値は一時的に魔法使いのヒットポイントに加算され、魔法使いがダメージを受けたときにはまずこの数値から引かれていきます。呪文が唱えられると魔法使いのきき腕の部分に手を表わす絵が現れます――通常の武器を『使用』するのと同じようにこのアイコンを『使用』してください。この呪文はスケルトンのようなアンデッドのモンスターには効果がありません。

魔法使い呪文 レベル4

フィア（恐怖）

★距離：０
★持続時間：中
★効果範囲：２マス

魔法使いは目に見えない恐怖を扇形の範囲に投げ出します。この呪文の影響を受けた生き物はどれも逃げ出し、パーティーから離れていきます。影響を受けた生き物が恐怖を感じる時間は、魔法使いの経験レベルによります。魔法使いの経験レベルが上がると、呪文の持続時間も長くなります。

アイス・ストーム（氷の嵐）

★距離：中～遠
★持続時間：瞬
★効果範囲：３×３マス

呪文によって作られた嵐が巨大なひょうの雨を降らせます。３～30点のダメージを目標にぶつけます。呪文の届く距離は、魔法使いの経験レベルによります。

ストーンスキン（石の肌）

★距離：０
★持続時間：特殊
★効果範囲：キャラクターひとり

呪文をかけられたキャラクターは、切る、殴る、射つなどの攻撃に対して免疫ができます。ストーンスキンは、ほぼすべての物理的攻撃から守ってくれます。呪文は魔法使いの経験レベル２ごとに１～４回の攻撃に対して有効です。たとえば、９経験レベルの魔法使いがストーンスキンを唱えると、５回～８回の攻撃から守ってくれます。

魔法使い呪文 レベル5

コーン・オブ・コールド(冷気放射)

★**距離**：０
★**持続時間**：瞬
★**効果範囲**：３マス

魔法使いは氷点下の冷気を円錐に投げ出します。この冷気は［(２～５)×魔法使いの経験レベル］点のダメージを与えます。たとえば、10経験レベルの魔法使いは、20～50点のダメージを与えることができます。

ホールド・モンスター(怪物縛り)

★**距離**：遠
★**持続時間**：中
★**効果範囲**：１マス

ホールド・パースンの呪文と似ていますが、さらに多種の生き物に影響を与えられるようになっています。アンデッドには効果がありません。呪文の持続時間は、魔法使いの経験レベルが上がるにつれ長くなっていきます。

僧侶呪文 レベル1

ブレス(祝福)
★距離：0
★持続時間：中
★効果範囲：パーティー全員
この呪文を唱えると、パーティー全体の士気が上がります。全キャラクターの攻撃にボーナスがつきます。ブレスの呪文は重ねてかけても効果は変わりません。ブレスは聖騎士もかけることができる呪文です。

コーズ・ライト・ウーンズ(軽傷)
★距離：近
★持続時間：永
★効果範囲：目標1体
この呪文を唱えることで、僧侶は1～8点のダメージを与えることができます。

キュア・ライト・ウーンズ(軽傷治癒)
★距離：0
★持続時間：永
★効果範囲：キャラクターひとり
この呪文を傷を負っているキャラクターにかけると、1～8点のヒットポイントを回復します。キュア・ライト・ウーンズは聖騎士にも唱えることのできる呪文です。

ディテクト・マジック(魔力感知)
★距離：0
★持続範囲：瞬
★効果範囲：持っているアイテム
パーティーのメンバーが持っているアイテムに魔法のかかったものがあるかどうかを調べます。パーティーの魔法のアイテムはすべて、魔力を持っていることが示されます。ディテクト・マジックは聖騎士にもかけられる呪文です。

プロテクション・フロム・イービル(悪からの加護)
★距離：0
★持続時間：中
★効果範囲：キャラクターひとり
呪文をかけられた相手を魔法の殻で包みます。この殻はイービルのアラインメントを持つ生き物からの攻撃を受け止めてくれます。呪文の持続時間は、僧侶の経験レベルが上がるにつれ長くなっていきます。聖騎士にも唱えられる呪文です。

僧侶呪文 レベル2

エイド(援助)
★距離：0
★持続時間：短～中
★効果範囲：キャラクターひとり
この呪文はブレスの呪文の効果に加え、相手に1～8点のヒットポイントを贈ります。そのキャラクターが戦闘で傷を負ったときは、キャラクターのもとのヒットポイントからではなく、この仮のヒットポイントから先にダメージが引か

れていきます。呪文の持続時間は僧侶の経験レベルが上がるにつれ長くなっていきます。

フレイム・ブレード(炎の刃)
★距離：近
★持続時間：中
★効果範囲：目標一体
　僧侶の手から、三日月刀のようなきらめく炎が飛び出します。この刃は通常の剣のように攻撃をし、普通7～10点のダメージを与えます。呪文を唱えると、燃える剣の絵が僧侶のきき腕の部分に現れます――通常の武器を使うのと同じように、このアイコンを使ってください。炎から守られている目標には、与えられるダメージはわずかに少なくなります。呪文の持続時間は僧侶の経験レベルが上がるにつれ長くなっていきます。

ホールド・パースン(金縛り)
★距離：遠
★持続時間：短～中
★効果範囲：１マス
　この呪文は、人間型の生き物に影響を与えます。影響を受けた生き物は硬直し、移動もしゃべることもできません。呪文の持続時間は僧侶の経験レベルが上がるにつれ長くなっていきます。

スロー・ポイズン(毒の緩和)
★距離：０
★持続時間：長
★効果範囲：キャラクターひとり
　あらゆる種類の毒の効果を、決められた時間のあいだだけ、遅くします。呪文の効果が切れると、ニュートラライズ・ポイズンの呪文をかけてもらうまで、犠牲者は毒の効果をまるまる受けることになります。呪文の持続時間は、僧侶の経験レベルが上がるにつれ長くなっていきます。聖騎士にもかけることのできる呪文です。

僧侶呪文 レベル3

クリエイト・フード・アンド・ウォーター(食料・水の創造)
★距離：０
★持続時間：永
★効果範囲：特殊
　僧侶はパーティー全員に食料を呼び出すことができます。キャラクターの食料バーが空白になっても食べないでいると、次第にヒットポイントが減っていきます。また空腹の魔法使いや僧侶は呪文を覚え直すことができません。

ディスペル・マジック(魔法消散)
★距離：遠
★持続時間：瞬
★効果範囲：パーティー全員
　パーティーに影響を与えている呪文の効果を打ち消します。ディスペル・マジックは治癒呪文を打ち消すことはできませんが、ホールド・パースン、ブレスなどの類の呪文は消し去ります。

マジカル・ベストメント(魔法の服)
★距離：０
★持続時間：中
★効果範囲：僧侶

僧侶の着ているローブに魔法をかけ、少なくともチェーンメイル（AC5）と同じだけの防御力を与えます。僧侶が5経験レベルになると、そこから3レベルごとに魔法の効力は＋1されていきます。たとえば、10経験レベルの僧侶はAC3の防御を受けます。この呪文を重ねてかけたり、アーマーなどほかの呪文といっしょにかけても効果はありません。呪文の持続時間は僧侶の経験レベルが上がるにつれて長くなります。

プレイヤー（祈り）

★距離：0
★持続時間：短～中
★効果範囲：パーティー全員

レベル1呪文のブレスを、より強力にしたものです。この呪文はパーティーの戦闘能力を高め、敵の戦闘能力を低下させます。呪文を重ねてかけても特に効果はありません。呪文の持続時間は僧侶の経験レベルが上がるにつれ長くなります。

リムーブ・パラリシス（麻痺の解除）

★距離：0
★持続時間：永
★効果範囲：キャラクター1～4人

あらゆるタイプの麻痺やその類の魔法の効果を打ち消します。金縛りや減速の呪文に対しても効果があります。

僧侶呪文 レベル4

コーズ・シリアス・ウーンズ（重傷）

★距離：近
★持続時間：永
★効果範囲：目標1体

1レベル呪文のコーズ・ライト・ウーンズとまったく同じですが、与えられるダメージの量は3～17点です。

キュア・シリアス・ウーンズ（重傷治癒）

★距離：0
★持続時間：永
★効果範囲：キャラクターひとり

1レベル呪文のキュア・ライト・ウーンズとまったく同じですが、回復するヒットポイントは3～17点です。

ニュートラライズ・ポイズン（毒の中和）

★距離：0
★持続時間：永
★効果範囲：キャラクターひとり

あらゆる種類の毒や毒液の解毒をし、キャラクターへの影響を打ち消します。毒により死亡したキャラクターを生き返らせることはできません。

プロテクション・フロム・イービル、10フィート・レイディアス（悪への結界）

★距離：0
★持続時間：中～長
★効果範囲：パーティー全員

1レベル呪文と同じですが、パーティー全員に

効果がある点で違います。呪文の持続時間は、僧侶の経験レベルが上がるにつれ長くなります。

僧侶呪文 レベル5

コーズ・クリティカル・ウーンズ（致命傷）
★距離：０
★持続時間：永
★効果範囲：目標１体
　１レベル呪文のコーズ・ライト・ウーンズと同じですが、与えられるダメージは６～27点です。

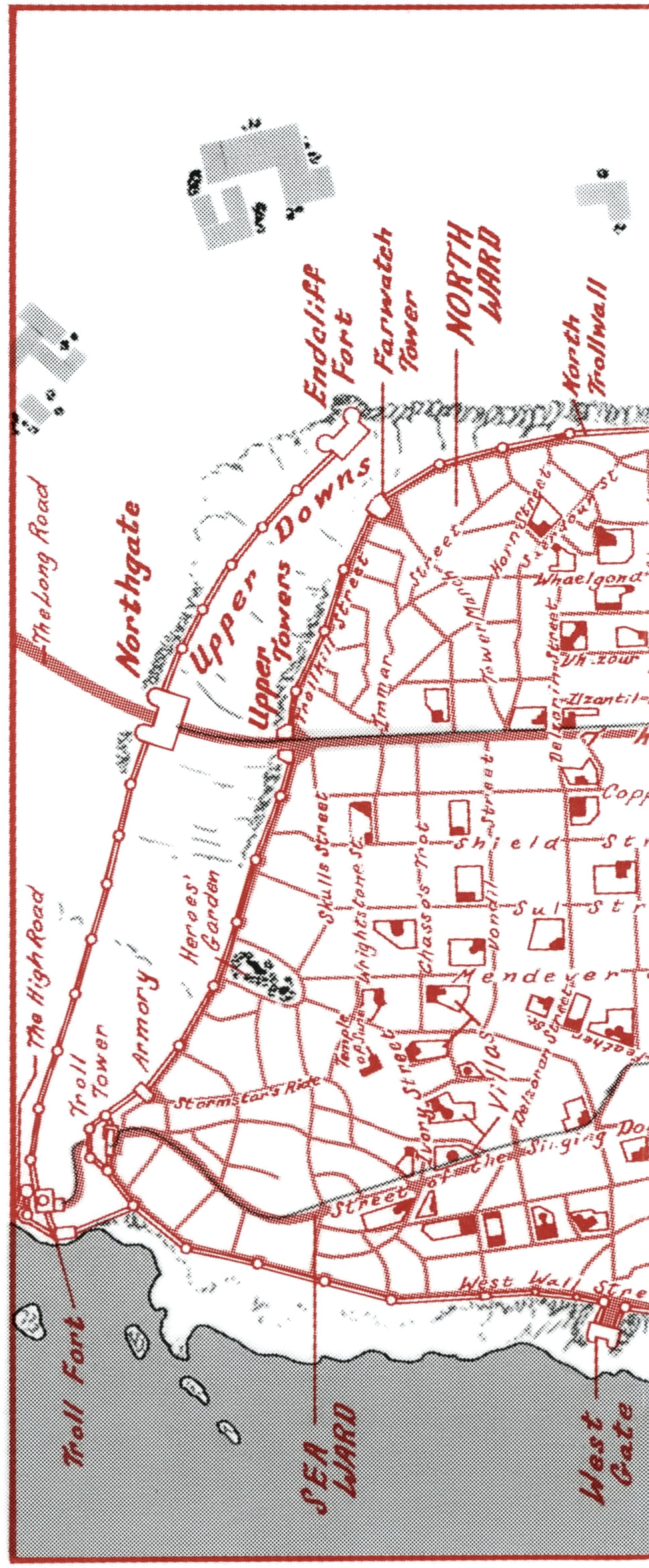
キュア・クリティカル・ウーンズ（致命傷治癒）
★距離：０
★持続時間：永
★効果範囲：キャラクターひとり
　１レベル呪文のキュア・ライト・ウーンズと同じですが、回復するヒットポイントは６～27点です。

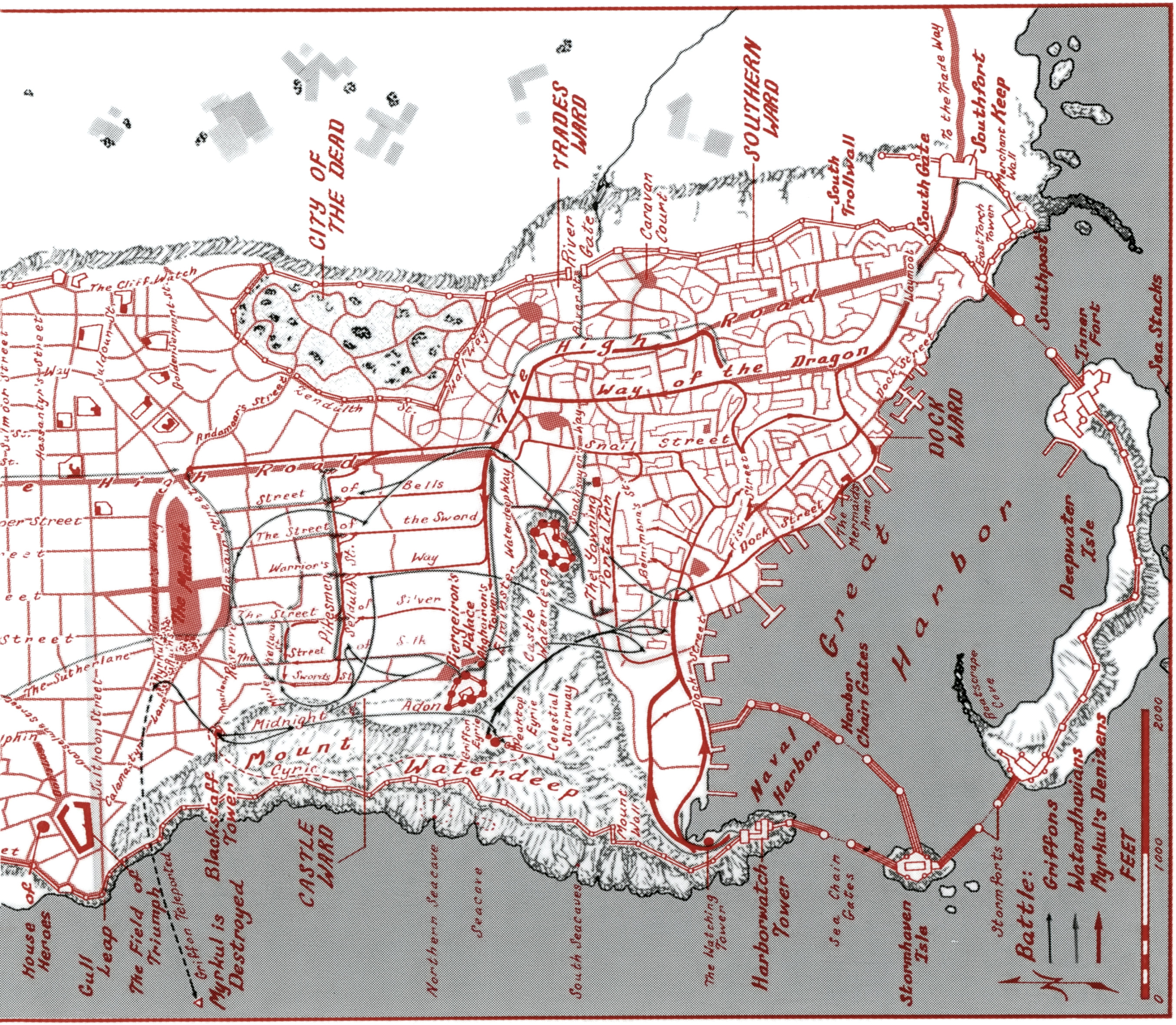
フレイム・ストライク（炎の一撃）
★距離：遠
★持続時間：瞬
★効果範囲：目標１マス
　この呪文を使って、僧侶は空から炎の柱を走らせます。この呪文の効果を完全に受けた生き物は６～48点のダメージを受けます。

レイズ・デッド（死者蘇生）
★距離：０
★持続時間：永
★効果範囲：キャラクターひとり
　エルフ以外のキャラクターを生き返らせることができます。うまくいくかどうかは死んだキャラクターの耐久度と運によります。キャラクターは生き返ると、耐久度から永遠に１点引かれます。

THE CITY OF WATERDEEP

═ウォーターディープ市街═





CITY OF THE DEAD
TRADES WARD
SOUTHERN WARD
South Trollwall
South Gate
To the Trade Way
Southfort Keep
Merchant Wall
East Torch Tower
Southpost
Inner Fort
Sea Stacks
Deepwater Isle
DOCK WARD
Great Harbor
Harbor Chain Gates
Naval Harbor
Stormhaven Isle
Stormforts
Sea Chain Gates
Harborwatch Tower
The Watching Tower
Mount Waterdeep
CASTLE WARD
Blackstaff Tower
Myrkul is Destroyed
The Field of Triumph
Gull Leap
House of Heroes
Griffon Teleported
Northern Seacave
Seacave
South Seacaves
Mount Wall
Celestial Stairway
Peaktop Eyrie
Griffon Eyrie
Piergeiron's Palace
Castle Waterdeep
The Market
The High Road
Way of the Dragon
Snail Street
Dock Street
Fish Street
Caravan Court
River Gate
The Cliff Watch
Street of Bells
The Street of the Sword
Warrior's Way
The Street of Silver
The Street of Silk
Swords St.
Midnight
Adon
Cyric
Pikesmen St.
The Yawning Portal Inn
Goatscrape Cove
Battle:
Griffons
Waterdhavians
Myrkul's Denizens
FEET
0
1000
2000

ウォーターディープの歴史

初期

1000年前のウォーターディープの町は、北の地で商売をしようとする商船の寄港地にすぎませんでした。人間の部族がまばらに海岸にやってきては、毛皮を商人の持つ安ぴかものや金属の武器・道具と交換していました。取り引きがたいしてないときは、商人の船は入り江の奥に冬ごもりし、避難所をがらくたでいっぱいにして浪費を切りつめました。やがて地方の部族がやってきて腰を落ち着け、きちんと切り開いた土地を耕しました。1年のあいだにすぐさま、取り引きから始まった移住は海岸沿いに広がりました。

まもなく新しい富が戦争を生み出しました。戦う部族が農地に攻め入ってきました。商業基地と肥えた農地をめぐって将軍たちが戦いをくりひろげました。ついにニモールという名の指揮官が、農地と、商業領地の倒れそうな波止場と建物を手に入れます。ニモールは商業領地の周囲に丸太と柵と土の堤防を築くよう命令しました。あくる春には、新たに防御を固めた社会が、海賊と部族の急襲を蹴散らし、繁栄の道を歩み始めたのです。

トロール戦争とウォーターディープの成長

ニモール統治のもと、ウォーターディープは商業領地から、小さな要塞都市へと成長しました。都市が大きくなるうち、北に住むオークどもが領地を広げようとしてきました。オークは山の砦が大きくなりすぎると、下の土地へとなだれこんできたのです。ドワーフとエルフがもっともひどい被害をこうむり、人間の部族や新しいウォーターディープの都市に攻め入ってきたのは、ほんのあふれたオークだけでした。真の脅威となったのは、オークが追い出したために南に流れてきた部族、のちにトロールと呼ばれることになる、いちばん知られた名で『永遠のものたち』でした。ニモールは老齢のためこの戦争の初期に死亡します。この老指揮官に従っていた若き将軍たちは、ウォーターディープの男たちを率いて雄々しく抗戦しました。都市は安全な高い城壁を求めてやってくる避難民であふれかえりました。この戦争は10年たったところで行き詰まったのですが、北方の若い魔法使い、アーガイロンが均衡を崩しました。『永遠のものたち』は殲滅され、散り散りになっていきました。

再度の攻撃を恐れて、都市の人々はウォーターディープ山の斜面に小さな砦を築きました。砦は地域じゅう、都市近郊に配置され、どんなにトロールが攻めてきても、恐ろしい火矢の雨が降りそそぐはずでした。トロール戦争のあいだに安全を求めて都市に移動してきた人々の多くは、新しい農地を取り囲むように城壁を広げることをくり返しました。

ウォーターディープの最初の領主

トロール戦争後、ウォーターディープの自由都市は将軍たちに統治されました。アーガイロンは知識と力を手に入れ偉大な魔法使いになりました。学び旅したときにどこかで、〈不老長寿の薬〉を見つけたこの魔術師は賢明さと経験を提供し、ウォーターディープの政治にすっかり居つきました。アーガイロンは112歳のとき、ウォーターディープの将軍ローラーといさかいを起こしました。ローラーは都市の強大な富と兵力を使って征服戦争を始めたがっていました。アーガイロンは公衆の面前、市民や役人が多数集まっている前で、将軍に挑みかかりました。アーガイロンを縛って牢屋に入れろとローラーが命じたときも、アーガイロンは空中に浮かび上がり、警備兵と将軍の手に届かないところに逃げました。ローラーは武器を抜いて魔術師に切りつけましたが、アーガイロンは剣を毒へびに変えるという侮辱をもって答えました。将軍はへびに噛まれ、苦しみもがきながら死にました。

アーガイロンはウォーターディープの司令官たちと名家の全員を集めました。使者が彼らを宮殿に連れてくるあいだ、将軍の空っぽの玉座では炎がぱちぱちとはぜていたそうです。最後の出席者が到着して、アーガイロンがさっと手振りすると炎は消え、玉座は無事な姿を見せました。魔術師は玉座に腰を下ろし、ウォーターディープの最初の領主になることを宣言し、今後は武力ではなく賢知が都市を治めていくのだと布告しました。アーガイロンは最初の領主たちを集合させました。おのおのが平等に投票権を持ち、そばには強力な魔術師がひかえていました。公衆に姿を現した領主たちはフードをかぶっており、その正体は隠されました。領主はつまらない政治活動や有力者以上のものでなくてはならず、彼らの言葉は合わせてはじめて至高の法律となりました。

ギルドマスター戦争

アーガイロンと領主たちは、200年に渡って賢明なよい統治を続けました。領主は道の建設を指示しました。都市を有名にしつつある、芽を出したばかりの商売や工芸を規定するために、ギルドが作られました。都市は5倍に成長し、城壁はこのあいだに2倍に広げられました。平和で賢明な統治が長年続いたすえ、アーガイロンの生命力にも限界がきます。かれの若さを保っていた魔法ももはや寄る年波を押し返すことはできず、尊ぶべき魔術師は死にました。都市は悲しみに包まれ、かれに対して、それまでもそれからも決してないほどの栄誉がささげられました。この老魔法使いのもとで教えられた幾人かが強力な魔法の監視を置き、かれの安息所に守護の呪文を張りめぐらしました——ここは今日でもいまだ汚されていないと信じられています。

アーガイロンが力を失いつつあったとき、強力なギルドマスターは秘密裡にウォーターディープ領主ほぼ全員の正体を探り当てていました。老魔法使いが埋葬されると領主たちは暗殺され、ギルドマスターたちが支配をめぐって争い始めました。ギルドマスターによる血なまぐさい支配は6年の短さで終わります。当初からいたマスターは全員殺され、ただ2人だけが生き残りました。造船ギルドマスターのロラー・ギルデッグと宝石工ギルドマ

スターのイーレム・ゾアがふたりで統治を始めました。このふたりの冷酷な指導者は互角の敵どうしで、都市はふたりの絶え間ない計略と争いに苦しみました。徒党どうしが公然と争うのもよくあることでした。ようやく双方は流血がいやになり、休戦を結びました。ウォーターディープ城にはふたつの玉座がしつらえられ、そこからロード・マジスターと呼ばれるふたりが話し合い、法令を発布しました。

領主の帰還

ある日、ふたりの人物がロード・マジスターの宮廷にやってきました。ウォーターディープの昔の領主がしていたように黒いローブを着てフードをかぶっていました。この顔を隠したふたりがどこから来たのかもわかりませんでした。何も悪いことをしていないなら、なぜこんなに黙りこくったままなのだろう？　ふたりはマジスターの面前に出ると、ギルドマスターに即座に都市を出ていくよう命じました。ロード・マジスターは拒否し、ふたりの軽率さを笑いました。ローブを着たふたりのうち小柄なほうが身振りをすると、炎と稲妻がさっと走り、前支配者とふたつの玉座は消えてしまいました。

ふたりのローブの人物は実は、昔のウォーターディープの領主でした。小柄なほうがレディー・シラーン、かつてアーガイロンその人の徒弟であり、都市の最初の領主の後継者になるはずだった人物です。もうひとりはバロンという大工でした。ふたりはいにしえの領主でももっとも年若く、貪欲なギルドマスターに正体を見破られずにすんでいたのです。

バロンは都市の指導者たちと貴族の長たちに、「集合せよ、さもなくば永久に都市を出ていけ」と命じました。何年も昔にアーガイロンがしたのと同じように、貴族と市民の集まりの前で、ギルド戦争のような兄弟殺しは２度と起きてはならないと宣言しました。都市が安全な場所であるためには、アーガイロンのときのように皆がかれの計画を支えてくれなければならないと言いました。彼が集会の前で語ったのは、生き残ったふたりで、過去のようにもっと多くの領主を集めるつもりだということでした。誓約を劇的にするため、男はフードを取って宣言しました。「わたしはバロン。わたしはアーガイロンのような領主になるだろう。わが都市を再び安全にしよう」そしてウォーターディープの領主による現在の治世が始まったのです。

ウォーターディープ領主の新たな治世

新たに領主が決まり、都市に平和が戻ってきました。新しい領主の身元をさらに守るため、バロンは市民から特定の人員を選び出し、マジスター、その事務服のためにすぐに〈黒ローブたち〉と呼ばれるようになった役職に任命しました。マジスターは力の上では領主の下にいても、日常の事件で判決を下したりできます。領主自身は完璧なまでに内密に集会し、公式の場でマジスター以外とつき合うことはほとんどありませんでした。次第にウォーターディープの人々は、この新しい治世が永久に続く正しい支配としてすっかり受け入れていきました。ウォーターディープは無敵の力と敬意を集め、〈北部の帝都（クラウンオブノース）〉という名に、真にふさわしいものになりました。

今日の領主

　アーガイロンとバロンの後を継いで、ひとりの領主がいつも顔をあらわにしています――領主たちに民衆の声と顔を与えるためです。現在の領主のリーダーはピアジェイロン、有名な聖騎士『輝ける騎士』アタールを父に持つため『パラディンソン』(Paladinson)として知られる人物です。パラディンソンは都市警備の司令官であり、衛兵の番人でもあります。彼の口調はゆっくりと慎重で、無口な外面の後ろに抜け目ない心を隠しています。いつものごとく残りの領主たちの正体には噂が山ほどあります。パラディンソンに付き添う魔法使いであり、腹心の友のケルベン・アランソンは領主のひとりに違いないとよく言われています。もちろん、口にのぼっているメンバーの名前の数は、実際の領主の数よりずっと多いものですが。

モンスター解説



ビホルダー

『眼球の魔王』『多眼の球体』という名でも知られるこの恐ろしい生き物は、主に単体で生き、地下でよく見かけます。ビホルダーは球形の身体で、生まれつきの浮遊力で移動します。ビホルダーの球型の胴には10の茎が伸びていて、その中心には大きなひとつ目と、かみそりのような歯並びで縁どられ大きく開いた胃があります。目の茎ひとつひとつに独特の魔法能力があります――それぞれを使ってビホルダーは複数の異なる呪文をかけることができます。幸運なことは、すべての目が与えられた目標物に集中するわけにはいかないということです。ビホルダーは固いキチン質の鎧に包まれ、戦闘で攻撃を当てるのも困難です。



ディスプレイサービースト

ディスプレイサービーストは藍色のピューマのようなもので、肩から2本の力あふれる触手が伸びています。触手の先にはとがった角のような突起がついていて、鋼鉄の鎧にすら穴をあけます。ビーストは体長2メートル半～3メートル半で、重さは200キロ以上になるものもいます。この名前はもっとも危険な特徴を言い表わしています――自身の像を、本当の位置から3フィート離れたところに浮かぶよう『置き換える』能力です。このためディスプレイサービーストは戦闘で攻撃するのにとても厄介です。



ケンク

この生き物は人間型の鷹といったところで、腕も翼も持っています。体高1.5～2メートルで、下は白い羽根、上の羽根は主に褐色です。目は明るい黄色です。ケンクはみな持って生まれた盗みの能力があり、人間型の種族を悩ませたり迷惑をかけることを楽しむひねくれた生き物です。



ゴーレム

ゴーレムは自然精霊力を用いて人工に生命を吹きこまれた生き物です。ゴーレムを作る過程は、まず身体を作ることから始まります。材料には石、鉄、粘土、さらには屍肉までもが使われます。身体が組み合わさると、作り主は長々と儀式をおこない、身体に精霊を宿し、その意思を

新しい主人に服従させるようにしなければなりません。儀式の方法は少数の強力な魔法使いの間だけの、厳密な秘密になっています。ゴーレムはまったく恐れを知らず、ひたすら一心に戦います。



コボルド

臆病でかつサディスティックな性癖があることで知られるコボルドは、大集団を組んでいるときだけ危険になるのが普通です。コボルドは体高1メートル弱、濃い錆色の皮は鱗がいくぶんついています。コボルドの匂いは『濡れ犬と沼の中間』と表現されます。先祖代々ノームを憎んでいて、目にはいるとすぐ攻撃してきます。コボルドは徒党を組んだり、離れて攻撃するのを好みます。



ジャイアントスパイダー

この肉食モンスターは多くの地方に出没し、コボルドや冒険者のような厄介者の数が増えないようにします。ジャイアントスパイダーは巣を張り、油断した獲物をとらえ、毒のひと噛みで攻撃します。



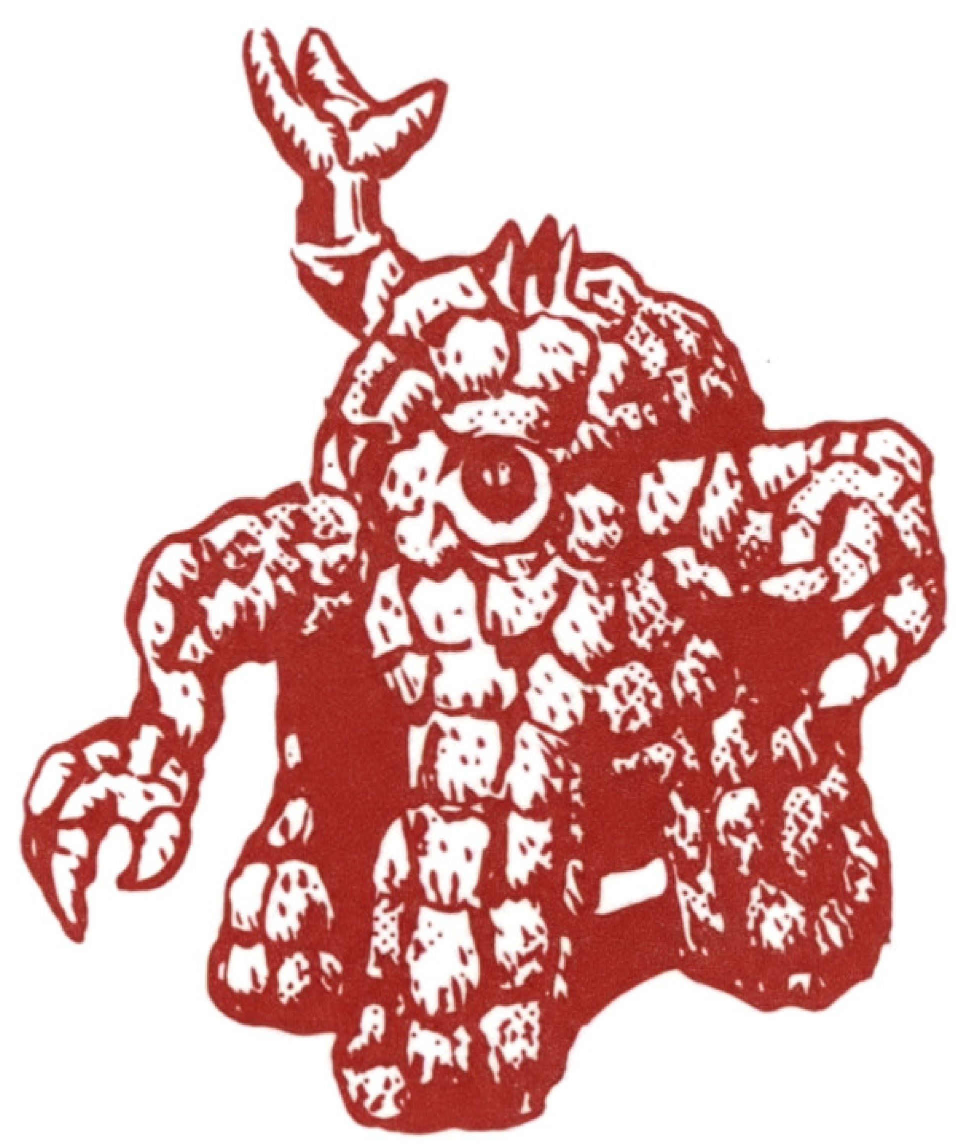
ジャイアントリーチ

このなめくじのようなぬるぬるした寄生虫は、獲物の死体から体液をすすって生きています。リーチは湿地や下水道のぬかるみ、泥、ぬめりの中で、怪しみもせずにいる獲物を待ち構えます。ジャイアントリーチは生き物に気づくと、泥から立ち上がり獲物を征服しようとします。



スケルトン

魔法の力で生命を吹きこまれた死体で、強力な魔術師あるいは僧侶の手で作られ操られます。スケルトンはアンデッドモンスターの中では下位に属するものですが、力のあった戦士の死体から作られたスケルトンは強力なものになります。知性や意思はまったくありませんので、スケルトンには眠りや魅了、金縛りの呪文は効きません。恐れもまったく知らず、絶対に戦いから退こうとはしません。



ゾーン

この生き物はもともと〈地の精霊界〉の住人で、地下深くで貴金属を餌にして生息しています。ゾーンの幅の広い身体は、小石でいっぱいの物質でできており、口は頭部のてっぺんにあります。身体のまわりには、等角をなして鉤爪のついた腕が3本ついています。ゾーンの攻撃について報告は少ししかありませんが、この生き物は悪意によるというよりは、宝石や貴金属のために攻撃をしかけるようです。

ドワーフ



このずんぐりした生き物は、背丈が1.2〜1.3フィートで、重さ60〜80キロです。ドワーフは強靱な戦士で、毒と魔法攻撃に耐性を持っています。

クオートア



魚人間の古代種族で、地下の洞穴に住んでいます。クオートアは、地表に住む者たちと太陽の射す世界を、長年憎み続けています。この生き物は人間に近い身体をしていて、首の上は大きな口の魚の頭です。足は短く、長い手には3本の指がついています。クオートアは衣服を身につけず、武器とわずかな持ち物のために皮のベルトだけしています。

ゾンビ



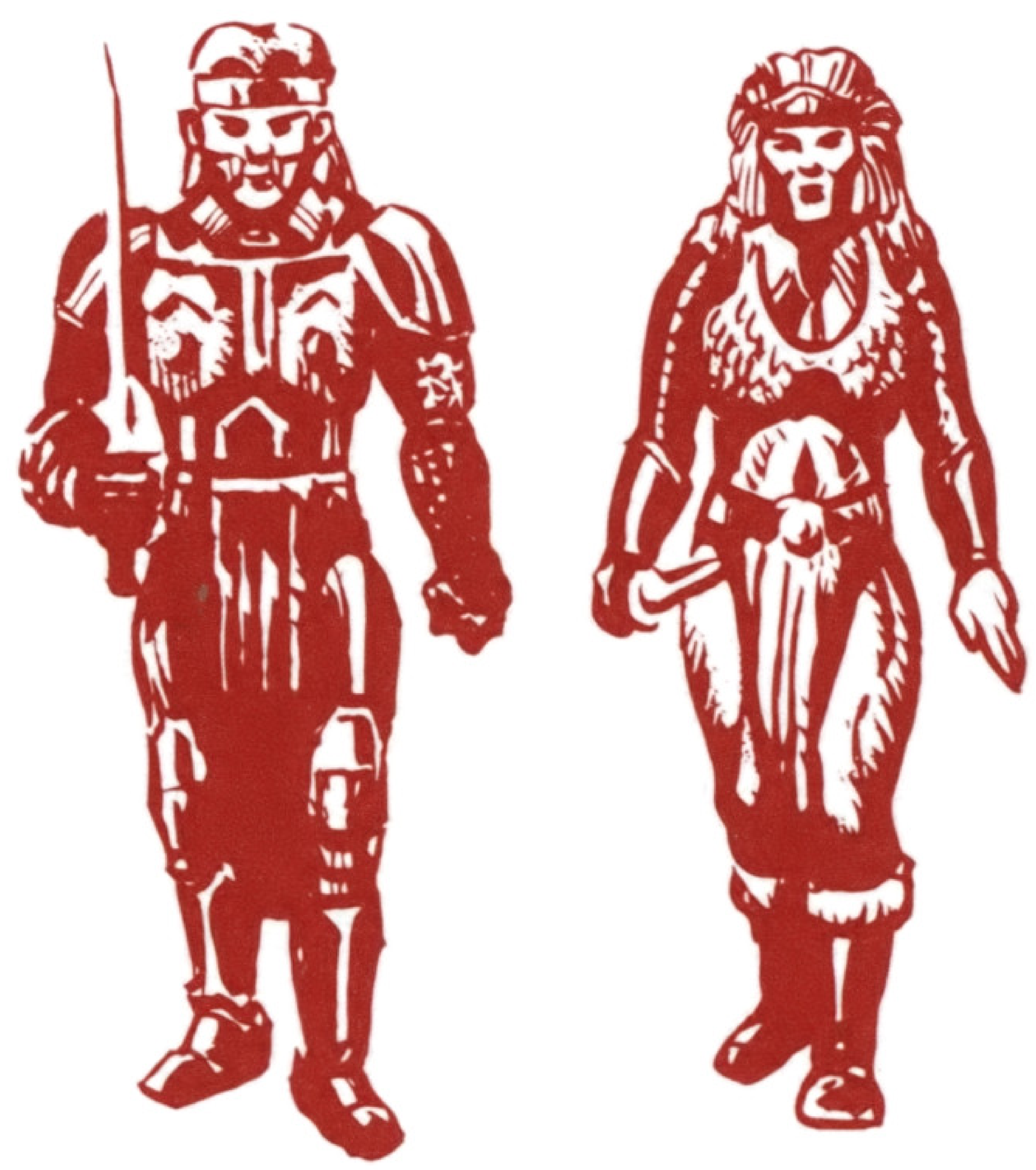
スケルトン同様、ゾンビは強力な魔術師や僧侶の手で生命を吹きこまれたり操られるアンデッドの生き物です。生命を吹きこむ儀式はゾンビの身体の状態を変えるものではないため、腐食のひどい状態、肌の一部や髪の毛、ときには手足全部がなくなっていたりする場合もあります。ゾンビは動きが遅くぎこちないのですが、一度決めるとものすごいしつこさで攻撃してきます。

ドライダー



この奇妙な生き物はドロウの頭部・胴体とジャイアント・スパイダーの下半身を持ちます。特別な能力を持つドロウが6レベルに達すると、ドロウの暗黒の女王に試験を与えられます。試験に受かった者は特別勤務に上げてもらえますが、失敗するとドライダーに姿を変えられ、ドロウの社会から追放されます。ドライダーは武器で攻撃もしますし、呪文も同じくらい使ってきます。

ドロウ



長い長い歴史の中では、ドロウは世界の森を今も歩き回るエルフ社会の一部でした。何かがこのエルフを邪悪に変え、陽の光の当たるところから、現在の住み家である地下の洞穴や都市に連れていったのでした。ドロウは人間より背が低く、華奢なつくりをしています。肌は黒く、薄い色、普通真っ白な髪をしています。ドロウはみな呪文をかけることができ、アダマント合金の剣を装備していることもよくあります。

マインドフレイヤー



『イリシッド』とも呼ばれ、地下に住むものの中でももっとも恐るべき生き物に属します。マインドフレイヤーは知的生命の精神を餌にします。マインドフレイヤーはぬめりのある藤色をしていて、背は約2メートル弱、身を飾る流れ落ちるようなローブには、苦痛、死、絶望のイメージが描かれています。顔つきはタコのようで、大きくて白く、瞳孔のない目がふたつあります。

マンティスウォリアー



『スリ-クリーン』とも呼ばれる肉食の昆虫人間です。マンティスウォリアーは人間の大きさをした獲物をとらえるかまきりのようなものです。マンティスウォリアーは独特の、恐ろしげな刃のついた竿状武器で武装しています。この武器の名は普通に発音できるよう〝共通語〞には翻訳されていませんが、この恐ろしい武器とそれを振るう戦士の評判だけは、獰猛さという点で広く知られています。

ラストモンスター



あらゆる金属を食べたがる地下の生き物です。ラストモンスターは体長約1.5メートルで、固く覆われた尻尾とつかむのに適した触角が2本あります。尻尾の先には奇妙なへらのような付属器官がついています。この生き物は普段はおとなしく悪意はありません——金属の匂いがするまでは。食べ物（鎧、武器といったもの）の匂いに感づくと、豹変します。このモンスターが金属を触角で打ちつけると、金属はむしばまれ、この生き物の食べ物になります。魔法武器でさえ、ラストモンスターの攻撃を受けることがあります。

フリンド



この人間型の生き物は、犬の頭をした筋肉隆々の人間といったところです。フリンドには並みの知性があり、地上でも洞穴でも見られます。

ヘルハウンド



ヘルハウンドはとても大きく、錆色か褐色の獣で、燃える赤い目をしています。この獣の斑点、歯、舌はすすのように真っ黒です。ヘルハウンドの吠え声は『不気味な』『うつろな』『不安をあおる』といった表現で語られます。この獣は炎のブレスと鋭い歯で攻撃してきます。

困った時に……少しだけヒント

●有利な戦い方は……

敵は横や後ろからの攻撃に弱いので、常に回りこむようにした方が良いでしょう。
また、待ち伏せなども効果的です。敵の足音をよく注意して聞いてみてください。
敵が今、どれくらい近くにいるかわかるはずです。

●気がつくと、目の前の景色が変わっている……

コンパスをよく見てください。時々、まっすぐ歩いているのに方向が変わってしまったりしていないでしょうか。もし変わっているとしたら、いったいどうしてなのでしょうか？

●目の前に穴があって先に進めない……

穴をふさぐスイッチは必ずその穴のそばにあるとは限りません。
ぜんぜん違うところにあったり、その穴のむこうにあったり……

●食料が無くなってしまう……

FOODは０にならなければ休息や呪文の記憶に影響がないので、
FOODが０になるまでは、食料は食べないで大切にしておきましょう。

●道に落ちている骨は……

この骨は、以前、冒険した者の死骸です。持っていると、後でちょっといいことが……

●ケンクの卵って、どう使えばいいの……

卵ですから食べられます。でも数が少ないので大切にしましょう。

付　録

僧侶経験レベル—経験点表

レベル	経験点	HP
1	0	1－8
2	1,500	＋(1－8)
3	3,000	＋(1－8)
4	6,000	＋(1－8)
5	13,000	＋(1－8)
6	27,500	＋(1－8)
7	55,000	＋(1－8)
8	110,000	＋(1－8)
9	225,000	＋(1－8)
10	450,000	＋2

僧侶呪文進歩表

	呪文レベル				
レベル	1	2	3	4	5
1	1				
2	2				
3	2	1			
4	3	2			
5	3	3	1		
6	3	3	2		
7	3	3	2	1	
8	3	3	3	2	
9	4	4	3	2	1
10	4	4	3	3	2

僧侶の賢明度によるボーナス表

	呪文レベル			
賢明度	1	2	3	4
13	1			
14	2			
15	2	1		
16	2	2		
17	2	2	1	
18	2	2	1	1
19	3	2	1	2

＊そのレベルの呪文を普通に唱えられるようになってからボーナス分も使えるようになります。

戦士経験レベル―経験点表

レベル	経験点	HP
1	0	1-10
2	2,000	+(1-10)
3	4,000	+(1-10)
4	8,000	+(1-10)
5	16,000	+(1-10)
6	32,000	+(1-10)
7	64,000	+(1-10)
8	125,000	+(1-10)
9	250,000	+(1-10)
10	500,000	+3
11	750,000	+3
12	1,000,000	+3

魔法使い経験レベル―経験点表

レベル	経験点	HP
1	0	1-4
2	2,500	+(1-4)
3	5,000	+(1-4)
4	10,000	+(1-4)
5	20,000	+(1-4)
6	40,000	+(1-4)
7	60,000	+(1-4)
8	90,000	+(1-4)
9	135,000	+(1-4)
10	250,000	+(1-4)
11	375,000	+1

魔法使い呪文進歩表

	呪文レベル				
レベル	1	2	3	4	5
1	1				
2	2				
3	2	1			
4	3	2			
5	4	2	1		
6	4	2	2		
7	4	3	2	1	
8	4	3	3	2	
9	4	3	3	2	1
10	4	4	3	2	2
11	4	4	4	3	3

聖騎士経験レベル―経験点表

レベル	経験点	HP
1	0	1-10
2	2,250	+(1-10)
3	4,500	+(1-10)
4	9,000	+(1-10)
5	18,000	+(1-10)
6	36,000	+(1-10)
7	75,000	+(1-10)
8	150,000	+(1-10)
9	300,000	+(1-10)
10	600,000	+3
11	900,000	+3

聖騎士呪文進歩表

	呪文レベル	
レベル	1	2
9	1	
10	2	
11	2	1

レンジャー経験レベル―経験点表

レベル	経験点	HP
1	0	1
2	2,250	+(1-10)
3	4,500	+(1-10)
4	9,000	+(1-10)
5	18,000	+(1-10)
6	36,000	+(1-10)
7	75,000	+(1-10)
8	150,000	+(1-10)
9	300,000	+(1-10)
10	600,000	+3
11	900,000	+3
12	1,200,000	+3

盗賊経験レベル―経験点表

レベル	経験点	HP
1	0	1-6)
2	1,250	+(1-6)
3	2,500	+(1-6)
4	5,000	+(1-6)
5	10,000	+(1-6)
6	20,000	+(1-6)
7	40,000	+(1-6)
8	70,000	+(1-6)
9	110,000	+(1-6)
10	160,000	+(1-6)
11	220,000	+2
12	440,000	+2

Eye of the BeholderメガCD日本語版スタッフ

プロデュース：	鵜飼泰隆
チーフプログラマー：	一ノ関　誠
ゲームコーディネイター：	古谷昌昭
グラフィック：	郡司篤広
	吉村清人
音楽：	古代祐三
	川島基宏
SE：	崎元　仁
翻訳・監修：	グループSNE
	安田　均
	清松みゆき
	つげめぐみ
プロモーション：	松本慶明
	金川政義
	Supervisor
Supervisor：	James Word (TSR)
	Nicholas Beliaeff (SSI)
ボイスレコーディングユニット：	Kaz Saito (FCI-NY)
	Eiko Nagata (FCI-NY)
	James MacLean (FCI-NY)
	Doreen Do (FCI-NY)
	Ireira……Martha Carlucci
	Tyrra……Tracey Steinmetz
	Anya……Margot Blattmann
	Shindia……Chariene Landrum
Thaks to：	Darren, Ross, Eric, Erik, Rlch, Robert, Albert, Michael, Mr.Fukuda, Elaine, Cynthia and Po.
	碇屋邦明(セガエンタープライゼス)
	池内裕二(セガエンタープライゼス)

MEGA-CDディスク 使用上のご注意

●キズつけないで
ディスクにキズをつけないよう、扱いには注意してください。また、ディスクを曲げたりセンター孔を大きくしないでください。

●文字を書いてはダメ
レーベル面に文字を書いたり、シールなどをはらないでください。

●保管場所に注意して
プレイ後は元のケースに入れ、高温・高湿のところを避けて保管してください。

●ゲームで遊ぶときは
ゲームで遊ぶときは、部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。また、健康のため、1時間ごとに10～20分の休憩をとり、疲れているときや睡眠不足でのプレイは避けてください。

●汚れを拭くときは
レンズクリーニングなどに使うやわらかい布で、中心部から外周部に向かって放射状に軽く拭き取ってください。なお、シンナーやベンジンなどは使わないでください。

健康上のご注意
ごくまれに強い光の刺激や点滅、テレビ画面などを見ていて、一時的に筋肉のけいれん・意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、ゲームで遊ぶ前に必ず医師と相談してください。また、ゲーム中にこのような症状が起きたときは、すぐにゲームをやめ、医師の診察を受けてください。

MEGA-CDディスクは、メガ-CD専用のゲームソフトです。普通のCDプレイヤーで使用すると、ヘッドホンやスピーカーなどを破損する恐れがありますので、絶対に使用しないでください。

メガドライブをプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式のテレビ)に接続すると、残像光量による画面焼けが生じる可能性があるため、接続しないでください。

★このディスクを無断で複製することおよび賃貸業に使用することを禁じます。

★MEGA-CD本体の取扱説明書もあわせてご覧ください。

K78Z5170 (T-75014)

(株)ポニーキャニオン 東京都千代田区九段北4丁目3番31号
マルチメディア部　電話03-3221-3161